13

100% TIPY, CHEATY, RADY A NÁVODY PRO PLAYSTATION®2

Duben 2004

ČÍSLO 13
www.tipstation.cz

# TipStation

## 007 EVERYTHING OR NOTHING

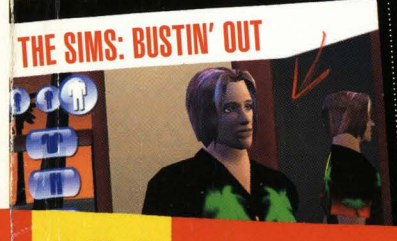
Rozcupována na kousíčky v našem rozsáhlém návodu!

## PŘÍSNĚ TAJNÉ!

## FINAL FANTASY X-2

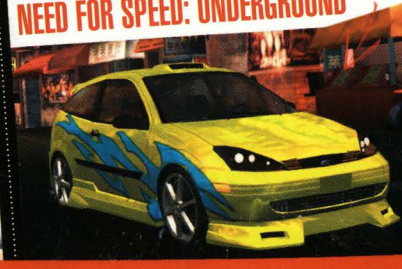
ROZSÁHLÝ PRŮVODCE DALŠÍM DÍLEM KULTOVNÍHO RPG HITU.

## MASIVNÍ NÁVODY, SE KTERÝMI NEMŮŽETE PROHRÁT!



THE SIMS: BUSTIN' OUT

SONIC HEROES



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

## 129 STRAN NÁVODŮ!

- Final Fantasy X-2
- 007: Everything or Nothing
- Mafia
- Socom 2 US Navy Seals
- Rainbow Six 3
- Kill.Switch
- Legacy of Kain: Defiance
- I-Ninja
- Maximo 2: Army of Zin
- Baldur's Gate II
- Max Payne 2
- Ratchet & Clank 2
- Grand Theft Auto 3
- This is Football 2004

## CELKEM 26 NÁVODŮ!

Všechny nové hry pokořeny a rozdrceny. Konec s problémy!

DOKONČETE KAŽDOU HRU!

Final Fantasy X-2 • 007 Everything or Nothing • Mafia • Rainbow Six 3 • Sonic Heroes • a další

TipStation

164 STRAN ZA SKVĚLOU CENU

ROZSÁHLÝ SEZNAM CHEATŮ! TISÍCE KÓDŮ PRO STOVKY HER! ÚPLNÁ DATABÁZE PRO PS2!

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 943

Duben 2004 | Cena 195 Kč | 321 Sk

9 771213 560001 04

# NEJDÉLE PRAVIDELNĚ VYCHÁZEJÍCÍ ČASOPIS O POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

# SCORE 122 právě v prodeji

## WWW.SCORE.CZ

**PS2 Final Fantasy X-2** 16
První skutečné pokračování příběhu ze světa FF.

**PS2 Mafia** 36
Mafiánský taxikář má plné ruce práce.

**PS2 Rainbow Six 3** 50
Veďte svůj tým na cestě za vítězstvím.

# Tento měsíc v TipStation

## Rubriky


| | | |
|---|---|---|
| PS2 | TipsExpress | 04 |
| PS2 | HelpStation | 12 |
| PS2 | Archiv TipStation | 14 |
| PS2 | CheatStation | 146 |
| PS2 | Příští měsíc | 162 |


## Kompletní návody


| | | |
|---|---|---|
| PS2 | Final Fantasy X-2 | 16 |
| PS2 | 007: Everything or Nothing | 28 |
| PS2 | Mafia | 36 |
| PS2 | SOCOM 2: US Navy Seals | 44 |
| PS2 | Rainbow Six 3 | 50 |
| PS2 | Kill.Switch | 58 |
| PS2 | Legacy of Kain: Defiance | 62 |
| PS2 | I-Ninja | 70 |
| PS2 | Maximo vs. Army of Zin | 76 |
| PS2 | Ratchet and Clank 2 | 78 |
| PS2 | Sonic Heroes | 84 |
| PS2 | Pitfall | 89 |
| PS2 | Pro Evolution Soccer 3 | 92 |
| PS2 | This is Football 2004 | 94 |
| PS2 | Downhill Domination | 95 |
| PS2 | The Sims: Bustin Out | 96 |
| PS2 | Baldurs Gate: Dark Alliance 2 | 98 |
| PS2 | Castlevania | 104 |
| PS2 | Secret Weapons Over Normandy | 109 |
| PS2 | Need For Speed Underground | 110 |
| PS2 | Destruction Derby Arenas | 112 |
| PS2 | Spyhunter 2 | 114 |
| PS2 | Max Payne 2 | |
| PS2 | SWAT: Global Strike Team | 124 |
| PS2 | Mission Impossible: Operation Surma | 128 |
| PS2 | XIII | 134 |
| PS2 | Grand Theft Auto 3 | 140 |


## Abecední rejstřík


| | | | |
|---|---|---|---|
| PS2 | 007: Everything or Nothing | Návody | 28 |
| PS2 | 007: Everything or Nothing | Tipy | 04 |
| PS2 | 007: Nightfire | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Aliens Versus Predator: Extinction | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Amplitude | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Arctic Thunder | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Baldurs Gate: Dark Aliance 2 | Návody | 98 |
| PS2 | Baldurs Gate: Dark Aliance 2 | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Bloodrayne | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Castlevania | Návody | 104 |
| PS2 | Destruction Derby Arenas | Návody | 112 |
| PS2 | Downhill Domination | Návody | 95 |
| PS2 | EyeToy Play | Tipy | 04 |
| PS2 | EyeToy Groove | Tipy | 04 |
| PS2 | Fallout: Brotherhood of Steel | Tipy | 04 |
| PS2 | FIFA 2004 | Tipy | 04 |
| PS2 | Final Fantasy X-2 | Návody | 16 |
| PS2 | Finding Nemo | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Freedom Fighters | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Ghost Recon: Jungle Storm | Tipy | 04 |
| PS2 | Grand Theft Auto 3 | Návody | 140 |
| PS2 | Harry Potter: Quidditch World Cup | Tipy | 04 |
| PS2 | Champions of Norrath | Tipy | 04 |
| PS2 | I-Ninja | Návody | 70 |
| PS2 | Kill.Switch | Návody | 58 |
| PS2 | Kya | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Legacy of Kain: Defiance | Návody | 62 |
| PS2 | Lethal Skies 2 | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | LMA Manager 2004 | Tipy | 04 |
| PS2 | LMA Manager 2004 | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Mafia | Návody | 36 |
| PS2 | Mafia | Tipy | 04 |
| PS2 | Manhunt | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Mark of Kri | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Max Payne | Návody | 2 |
| PS2 | Max Payne 2 | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Maximo vs. Army of Zin | Návody | 76 |
| PS2 | Maximo vs. Army of Zin | Tipy | 04 |
| PS2 | Medal of Honor: Rising Sun | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Mission Impossible: Operation Surma | Návody | 128 |
| PS2 | MX Unleashed | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Need For Speed Underground | Návody | 110 |
| PS2 | Need For Speed Underground | Tipy | 04 |
| PS2 | Pitfall | Návody | 89 |
| PS2 | Pitfall | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Premier Manager | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Pro Evolution Soccer 3 | Návody | 92 |
| PS2 | Rainbow Six 3 | Návody | 50 |
| PS2 | Ratchet and Clank 2 | Návody | 78 |
| PS2 | Red Faction 2 | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Rise to Honor | Tipy | 04 |
| PS2 | Secret Weapons Over Normandy | Návody | 109 |
| PS2 | Simpsons: Hit and Run | Tipy | 04 |
| PS2 | Simpsons: Hit and Run | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Sims: Bustin Out | Návody | 96 |
| PS2 | Sims: Bustin Out | Tipy | 04 |
| PS2 | SOCOM 2: US Navy Seals | Návody | 44 |
| PS2 | Sonic Heroes | Návody | 84 |
| PS2 | Spyhunter 2 | Návody | 114 |
| PS2 | SWAT: Global Strike Team | Návody | 124 |
| PS2 | Teenage Mutant Ninja Turtles | Tipy | 04 |
| PS2 | Teenage Mutant Ninja Turtles | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | This is Football 2004 | Návody | 94 |
| PS2 | Time Crisis 3 | Tipy | 04 |
| PS2 | True Crime | Nové cheaty | 146 |
| PS2 | Virtua Fighter 4 | Tipy | 04 |
| PS2 | XIII | Návody | 134 |


**PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:**
**Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.**

**TIPSTATION NENÍ:**
**Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.**

Editorial

První vydání TipStationu v roce 2004 je na světě. Mohlo by se zdát, že trochu trpí dobou vydání, ale není tomu tak. I když obvykle v prvních třech měsících vychází menší počet her a ještě méně těch opravdu kvalitních, TipStation je po okraj přeplněn. Tak jako vždy. Chcete naše tipy? *Mafia*, *007: Everything or Nothing*, *Final Fantasy X-2*, *Ratchet & Clank 2* a *Baldur's Gate: Dark Alliance II*. To je pět našich oblíbených her z tohoto čísla, i když jsme si užili i skoro u všech ostatních (no dobrá, dobrá, třeba takové *Destruction Derby Arenas* nebo *Spy Hunter 2* nás dost potrápily).

Novinky v tomto čísle? Ještě více soutěží a především doslova tisíce nových PS2 kódů a cheatů. Naposledy se tentokrát věnujeme PSone (budiž jí země lehká - žádné další hry už nevychází a vše, co jsme o ní mohli napsat, jsme už napsali) a to znamená (obzvláště do budoucna) ještě více prostoru pro PlayStation 2!

Nakonec bych rád alespoň pár větami představil nový PlayStation 2 časopis, který začal vycházet v únoru a jehož druhé číslo se brzy objeví na stáncích. PLAY je plný objektivních recenzí, exkluzivních preview, šokujících novinek a vůbec informací, které by měl znát každý hráč. Věříme, že se vám bude líbit!

Hrajte a vyhrávejte. Ať už to znamená podvádět, nebo ne. S TipStationem dohrajete, cokoliv si zamanete...

**Jan Modrák**
**Šéfredaktor**

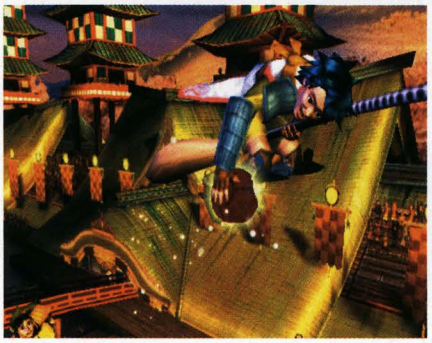
Jan Modrák

# TIPS EXPRESS

**Sedm stran záchranných tipů a cheatů.**
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

## Harry Potter: Quidditch World Cup

**Mistrovství světa ve famfrpálu právě začíná! Staňte na stupních vítězů. S našimi radami to bude hračka...**



### KOMBA

Komba mají klíčový význam, pokud chcete získat maximální zrychlení při honbě za Snitchem. Čím větší kombo provedete před skórováním, tím víc se vám zvětší Snitch-meter v horní části obrazovky. Nicméně čím více přihrávek si předáte na cestě k bráně, tím větší riziko, že bude Quaffle zachycen soupeřovým obráncem, zvláště pokud si přihráváte z voleje (tedy aniž by míč předtím chytil). Chcete-li odpálit Quaffle z voleje, musíte použít jednu z následujících klávesových kombinací, které odemknete sbíráním quidditchových karet.

**Volej 1:** Podržte L1+R1, dvakrát stiskněte ⊗
**Volej 2:** Podržte L1, dvakrát stiskněte ⊗
**Volej 3:** Podržte L1, dvakrát stiskněte ⊗

**Nahoře:** Komba jsou klíčem k úspěchu.
**Nahoře:** Speciální chvat týmu
**Nahoře:** Získejte ten Quaffle!

### BLUDGERS

Když soupeřící tým vyšle vaším směrem Bludgera, nebudete schopni si předávat Quaffle. Ale i přesto budete moci střílet; takže pokud se dostanete blízko k brance, rychle vystřelte. Pokud blízko k brance nejste, Bludger vás obvykle napadne zepředu. Chcete-li se tomu vyhnout, otočte se a vyrazte prudce opačným směrem. Tak totiž máte naději, že napálí do jednoho z vašich Beaters a vám se opět naskytne možnost pokračovat směrem k brance.

MALÉ TIPY

### 007: EVERYTHING OR NOTHING

Po dohrání každé mise na obtížnost 007 získáte speciální Platinum úkol, který můžete splnit při novém pokusu (naleznete ho mezi ostatními úkoly). Podaří-li se vám ho splnit společně s ostatními úkoly, získáte cheat kód.

### MAFIA

Jen malý tip - v průběhu jízdy vás může obtěžovat rychlostní limit, ovšem policisté vyžadují jeho dodržování a minimálně ve chvíli, kdy jsou

Pokud používáte proti svým soupeřům Bludgera, snažte se ze všech sil vyhnout se Beaters a sledujte Chasera. Dost obtížně se ovládá, ovšem s trochou praxe byste to měli zvládnout.

## SPECIÁLNÍ FINTY

Speciální finty si odemknete sbíráním quidditchových karet - většina z nich jsou různé způsoby skórování. Používání těchto fint ke vstřelení gólu způsobí nárůst vašeho Snitch-meteru rychleji, než tomu je v případě normálních gólů. Pokud uvidíte zprávu „Team Special Move", pak jakmile budete mít ve své moci Quaffle, stiskněte L2+R2 a vstřelíte snadný gól.

**Nahoře:** Vyhněte se Bludgerovi, abyste úkol úspěšně dokončili.

**Nahoře:** Zastavte soupeře.

## SNITCH

Když jde po Snitchovi, vyplatí se mít větší zrychlení nežli váš soupeř, jinak můžete mít problém se k němu dostat dříve než oni. Nezrychlujte příliš výrazně v rohu, protože jinak byste opustili slipstream a to by vás zpomalilo. Zrychlení si šetřete na rovinky a neměli byste mít problém.

## QUIDDITCHOVÉ KARTY

Ve hře je celkem 104 quidditchových karet, přičemž hra vám řekne, jak dostat každou z nich. Tyto karty vám odemknou speciální finty a další bonusy, proto je poměrně důležité posbírat těchto karet co nejvíc hned na samotném začátku. Snadný způsob, jak nastartovat sbírku, je překonat rekordy v úkolech. Nicméně posbírat všechny karty není vůbec nic snadného, protože budete muset vyhrát světový pohár s úplně všemi týmy.

**Nahoře:** Ve hře musíte najít spoustu karet.

## QUEERDITCH ZÁPAS

Když vyhrajete světový pohár, odemknete si tím Queerditch Match, ve které si můžete zahrát exhibici proti jakémukoli hogwartskému týmu.

**Nahoře:** Vyberte si Queerditch z menu.

**Nahoře:** Po provedení komb budete vypadat cool.

v dohledu, raději zpomalte. Pomůže podržení tlačítka L1, které vás nepustí nad tuto dovolenou rychlost.

## MAXIMO VS ARMY OF ZIN

Úroveň „No Sanctuary" obsahuje dvě tajné lokace. Hned na začátku nalevo od cesty před stromem najdete brnění. Napravo od dveří do kostela pak najdete Death Coin. Po dokončení mise se můžete do levelu znovu vrátit a získat tolik Death mincí, kolik jen potřebujete.

## EYETOY PLAY

Získejte ve hře Boogie Down nejvyšší skóre a odemknete extra písně. Ve hře Wishi Washi si pak můžete úkol značně ulehčit, pokud budete okno čistit v bezprostřední blízkosti kamery.

## FIFA 2004

Když běžíte s míčem, podržte R2 a otočte pravou analogovou páčkou. Váš hráč si stoupne nad míč, chrání ho svým tělem a otočí se kolem své osy. Tzv. Marseillská ruleta. Hádejte proč?

# Champions of Norrath: Realms of Everquest

**Pár základních rad, které vás provedou nebezpečným světem Everquestu...**

## POSTAVA

Bojovníci by se měli soustředit na vylepšování své síly a staminy, rangeři na zručnosti, čarodějové na inteligenci a klerici shadowknighti by měli rovnoměrně vylepšovat všechny své atributy. Své body investujte velmi rozvážně a pečlivě, občas je rozdělte i do méně podstatných atributů, abyste neměli žádné slabiny - k čemu je vám ultra silný bojovník, který nemá žádnou energii a každý goblin ho dostane během pár vteřin?

## PŘEDMĚTY

Nešetřete na elixírech a svitcích. Jsou relativně levné - k čemu vám jsou peníze, když vám zbývají poslední zbytky energie. Neustále s sebou mějte alespoň jeden gate scroll. To vám umožní v případě problémů zmizet z místa boje. Ve hře navíc budete velmi často prodávat zbytečné věci a občas toho zbyde po mrtvolách tolik, že se bude gate scroll hodit na několikanásobný přesun mezi mrtvolou a obchodem.

## SOUBOJE

Nenechte se obestoupit nepřáteli, to je téměř jistá cesta k záhubě - vždy mějte soupeře na jedné straně a likvidujte je postupně. Nepodceňujte blokování a uhýbání - řadě obyčejných útoků se můžete snadno vyhnout. A poslední rada - každý nepřítel má určitou vzdálenost viditelnosti. Pokud se od něj dostatečně vzdálíte, přestane vás pronásledovat a můžete ho zlikvidovat zezadu.

## UKLÁDÁNÍ

Pokud celá vaše parta zemře, hra se restartuje v posledním checkpointu a vy přijdete o všechny předměty a zkušenost, kterou jste mezi tím nastřádali. Pokud však stále jeden člen žije, všechno vám zůstává - stačí se vrátit k Save Stone a znovu postavy respawnovat.

# Teenage Mutant Ninja Turtles

**Ninja želvy se znovu vrací a nemažou se s tím.**

## KOSTÝMY

Nastavte systémové datum vaší konzole na 25. prosinec nebo 31. října. V prvním případě se dočkáte kostýmu Santa Klause, ve druhém budou mít halloweenský modýlek...

## POSTAVY

Ač se to na první pohled nezdá, každá z postav má své výhody. Nejsnadnější hraní je jednoznačně s Donatellem, jehož útoky mají relativně daleký dosah a vy jste v bezpečí.

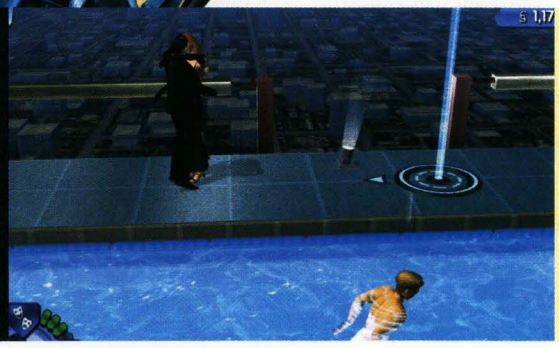
## DVOJITÝ ÚTOK

Hrajete-li dva, můžete na soupeře zaútočit společně. Stiskněte ⊗ + ⊡, čímž se dostanete do patřičného postoje. Když se k vám přiblíží partner a stiskne stejnou kombinaci, dočkáte se speciálního týmového útoku.

**POSTAVY**

| POSTAVA | JAK JI ODEMKNOUT |
|---|---|
| Casey Jones | Dokončete Stage 1 jako Raphael |
| Casey Jones Story režim | Dokončete Challenge režim pod 15 minut |
| Evil Turtlebot | Dokončete Stage 3 za jakoukoliv želvu |
| Hun | Dokončete Stage 6 jako Michelangelo |
| Oroku Saki | Poražte Oroku Saki s jakoukoliv želvou |
| Oroku Saki fight | Dokončete hru se všemi želvami |
| Shredder | Poražte Shreddera s jakoukoliv želvou |
| Splinter | Dokončete Dojo Stage 3 s Leonardem |
| Yoshi Hamato | Dokončete Challenge režim s jakoukoliv želvou |

## XBOX TIPY



### THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Nalezněte všechny Collector karty a jděte do Líziny úrovně. Navštivte komiksový obchod a kupte si vstupenku od prodavače. Nyní se vydejte do Aztec Theatre a vychutnejte si krátký filmeček Itchy and Scratchy.

### VIRTUA FIGHTER 4

Získejte 100 po sobě jdoucích vítězství v režimu Kumite a vaše postava získá speciální předmět (záleží na zvolené postavě, o jaký předmět jde). Pokud se vám nedaří zvítězit v tolika zápasech, jednoduše hru přerušte a vraťte se do hlavního menu. Až se znovu vrátíte, můžete začít znovu a na kontě máte dříve dosažený počet vítězství.

### THE SIMS: BUSTIN OUT

Při hraní si do svého domu zakupte nějaký drahý předmět a pak okamžitě zmizte

# Time Crisis 3

**Třetí díl pistolnické střílečky je po zuby napěchovaný bonusy.**

## TIPY

✗ Vždy střílejte nejprve na červené nepřátele. Ti jsou nejpřesnější a způsobují vám nejčastěji zranění.

✗ Sledujte rudé kroužky kolem kulek. Značí, že vám bezprostředně hrozí zranění. Opatrně!

✗ V režimu „rescue mission" co nejrychleji upgradujte zbraně.

✗ Při animacích si osušte ruce od potu. Konec je intenzivní. A bude ještě hůře!

## BONUSY

| BONUS | JAK HO ODEMKNOUT? |
|---|---|
| **Crisis Missions** | Dokončete Rescue Mission |
| **Rescue Missions** | Dokončete hru jednou |
| **Trial režim** | Dokončete jakoukoliv úroveň v Arcade režimu |
| **Nekonečně kreditů** | Neustále umírejte a postupně si zvyšujte počet „continue" |
| **Munice pro Handgun (Arcade)** | Dokončete Arcade režim s přesností nad 75% |
| **Munice pro Handgun (Rescue)** | Dokončete Rescue režim s přesností nad 75% |
| **Munice pro ostatní zbraně (Arcade)** | Dokončete hru na normání obtížnost pod 30 minut |
| **Munice pro ostatní zbraně (Rescue)** | Dokončete celou Rescue Misi pod 25 minut |
| **Mirror režim** | Dohrajte Story režim na nastavení Arcade nebo Rescue bez použití continue |
| **Nová titulní obrazovka** | Dokončete Rescue misi |

# Fallout: Brotherhood of Steel

**Dvě tajné zbraně s naší pomocí najdete jako nic...**

## ZBRANĚ A JAK NA NĚ

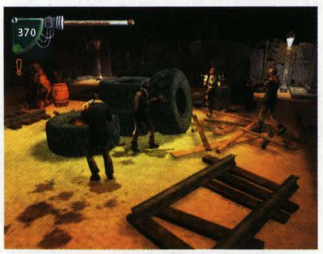
Pochopitelně, že nejlepší je získat dvě tajné zbraně (viz dva následující odstavce), ale i ty základní stojí za vyzkoušení. Za základní zbraň považujete pistoli, která je relativně rychlá a efektivní (obzvláště máte-li dvě najednou), i když její dosah zdaleka nedosahuje kvalit pušky. Samozřejmě že ještě lepší jsou velké zbraně typu kulometu, plamenometu a podobně. Naučte se také používat výbušniny a granáty. Hodí se.

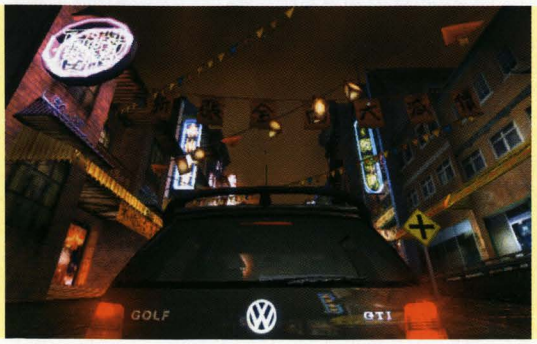
## JAK ZÍSKAT MEAT CANNON

Meat Cannon se nachází poblíž mostu v Los. Na východ od mostu je skrytý mostek, cesta je ovšem neviditelná - je však přímo na východ od save pointu. Postavte se na okraj a skočte přímo na východ do temnoty. Pokud jste se trefili, měli byste stát uprostřed vzduchu - nyní se opatrně pohybujte na východ a po chvíli se dostanete na ostrůvek. Zlikvidujte nepřátele a v zadním rohu naleznete ve skříňce meat cannon.

## JAK ZÍSKAT SLUGGER

Najdete ho v dokách města Los. Jděte kolem posledních pár radioaktivních kaluží a do malé uličky za nimi. Zabijte vampa za plotem a jděte dál skrz uličku. Narazíte na gigantického vampa - zlikvidujte ho a získáte slugger.





pryč a získejte peníze zpět. Nyní se můžete vrátit zpátky a předmět můžete zdarma použít. Nesmíte ale v daný okamžik dlužit peníze!

## EYETOY GROOVE

Zahrajte si všech 20 písní a odemknete dalších pět tajných tracků! Pro odemknutí master režimu pro danou skladbu jí musíte nejprve dokončit s výsledkem A na obtížnost HARD.

## NFS UNDERGROUND

Jedním z našich opravdu nejoblíbenějších vozů je Nissan Skyline GTR34 z roku 1988. Zvolte underground režim a dokončete alespoň prvních 80 misí. Použijte Acura RSX a vyzvěte Samanthu. Vyhrajte na normální obtížnost a vyhrajte následující drag závod - Skyline je váš! Gratulujeme!

# Ghost Recon Jungle Storm

**Staňte se veteránem speciálních jednotek a přežijte i ta nejnehostinnější prostředí!**

## ZKUŠENOST

Po každé misi získá váš tým dva body, které můžete přiřadit do jedné ze čtyř oblastí - weapons, stealth, endurance a leadership. Tím si postupně můžete vylepšovat své vojáky. Volba je na vás, podotýkáme však, že za každé tři body pro leadership získají ostatní členové týmu +1 bod do weapons a stealth.

## MRTVÝ MUŽ

Pokud v průběhu mise ztratíte vojáka, nečekejte, že ho na konci znovu dostanete zpátky. Prostě je mrtvý. Po zbytek kampaně máte menší výběr vojáků pro konkrétní misi a také statistické body, které daný voják získal, přijdou s jeho smrtí vniveč. Pokud tedy o někoho přijdete, pečlivě zvažte, zda nebude lepší restartovat z poslední quicksave pozice. I když to znamená znovu procházet složitou lokací, pravděpodobně to bude stát za námahu.

## UKAŽ MI TO

Naučte se používat systém waypointů, který slouží k efektivnímu velení vaší jednotce. Budete tak moci rozdávat různé úkoly, útočit na nepřítele ze dvou stran a vůbec používat podobně užitečné postupy.

## SPECIALISTA

Svůj tým můžete vycvičit ve čtyřech různých oblastech. V zásadě platí, že je dobré mít v každé misi jednoho rifleman, snipera a support guye - obvykle se vám budou hodit. V misi pak dle nutnosti přepínejte mezi supportem a demosem.

## VÁŠ STARÝ BATOH

Vaše jednotky mají k dispozici slušnou výbavičku - každý voják může nést primární a sekundární zbraň (každá má své výhody a nevýhody a můžete mezi nimi přepínat na squad obrazovce před začátkem mise). V zásadě však s každou můžete uspět, takže jde o vaší osobní preferenci, co si vezmete s sebou a jak zareagujete v konkrétní situaci.

## ZACHRAŇTE VOJÍNA

Nezapomeňte si ve Start Menu aktivovat funkci Quicksave, jinak se budete proklínat! V každé úrovni jste omezeni pětinásobným uložením, takže pečlivě vážte a opovažte se je vyplácat na začátku mise. Ukládání mezi jednotlivými úkoly je dobrá metoda a možná vám čas od času jedna nebo dvě pozice i zbudou.

## ŠPATNÉ ZPŮSOBY

V džungli je často docela obtížné zaměřit nepřítele. Naštěstí jste vybaveni indikátorem hrozby, který se na obrazovce nachází dole uprostřed. Je to velmi užitečná věcička a ukáže vám nejen směr, kterým se nepřítel nachází, ale rovněž jeho vzdálenost. Žlutá znamená, že je daleko, oranžová, že je blíže, a červená, že je velmi blízko a vy byste ho měli co nejrychleji najít a zlikvidovat. Pokud tedy chcete zůstat naživu. A to vy chcete...

SOUTĚŽ

# VYHRAJTE S KONAMI!

S firmou CD Projekt, která v České republice distribuuje produkty firmy Konami, jsme v přátelském vztahu a není tedy divu, že jsme stejně jako minule i dnes společně připravili zajímavou soutěž. Tentokrát soutěžíme o hru *Castlevania* a několik triček s tématikou firmy Konami. Zodpovězte dvě otázky, odpovědi pošlete na adresu redakce nejpozději do konce května a těšte se na ceny. Samozřejmě v případě, že budete vylosováni!

CDPROJEKT

**Grafický styl série *Castlevania* se dá označit jako...**
a) Gotický
b) Futuristický
c) Šovinistický

**Která z následujících her Konami je *Castlevanii* nejpodobnější?**
a) *Pro Evolution Soccer*
b) *Devil May Cry*
c) *Metal Gear Solid*

# Rise To Honor

**Jde o velmi jednoduchou hru. Žádné předměty, žádné tajné lokace. Lineární příběh s kontaktním soubojem, střelbou, nebo špiónským postupem. Přesto pro vás máme pár rad.**

## HUD

Máte hned tři ukazatele - zelený ukazuje vaše zdraví, červený váš adrenalin. Ten se zvyšuje s každým úspěšným úderem a když je plný, můžete použít některý ze speciálních chmatů. Třetí, modrý ukazatel, vám říká, jak dlouho můžete zůstat v obranném postavení (nejde tu o čas, ale o počet krytých úderů).

## ZBRAŇ

Se zbraní v ruce je všechno trochu komplikovanější. Levou páčkou se znovu pohybujete, pravou zaměřujete zbraň. Pro výstřel stiskněte (nebo podržte) R2. Ve hře není munice, takže můžete celý level bez obav střílet! Chcete-li zaměřit nějaký zničitelný předmět jako třeba televizi nebo hasicí přístroj, podržte L2.

## PĚSTI

Pro kontaktní souboj (který budete používat opravdu zdaleka nejčastěji) používáte levou páčku na pohyb a pravou na útok. Opakované stisknutí se používá na kombo a opakované stisknutí do různých směrů slouží k útoku na různé nepřátele zároveň. R1 se používá na blokování, L1 na Adrenalin. Pokud na vás útočí nepřítel a vy stisknete L1 + R1 a klepnete na pravou páčku, provedete protiútok.

## ŠPIÓN

Ve hře je ovšem pár scén, kdy je vhodné zůstat nezpozorován - tady je důležité zůstat ve tmě. Stráže vás nesmí baterkou zaměřit a pokud se jim to nepovede, snadno je zlikvidujete jednou ranou. Ovládání je stejné jako výše, R1 ovšem slouží ke skrývání u zdí, sbírání předmětů a jejich házení na stráže a podobně.

### TIPY

- ✗ **Při soubojích se naučte efektivně blokovat. Je to nejcennější pohyb který máte, a proti náročnějším soupeřům se vám bude hodit.**
- ✗ **Protiúdery jsou vaší nejcennější zbraní a fungují proti každému nepříteli. Používejte je!**
- ✗ **Pokud jste v souboji v nesnázích, zkuste „wall kick". Často vám zachrání krk na poslední chvíli!**
- ✗ **Znovu připomínáme, není nutné tu nabíjet, takže bez obav a především bez ustání střílejte.**
- ✗ **Používejte předměty. Židle jsou dobrou zbraní - seberte ji pomocí R1 a automaticky ji mrsknete po nejbližším nepříteli.**
- ✗ **Smrt je tu běžná a vy se jí nezabývejte. Checkpointy jsou na každém kroku, vy o moc nepřijdete a získáte plný ukazatel energie.**

# VYHRAJTE KOMIKSY!

Ve spolupráci s vydavatelskými firmami CREW a BB Art jsme pro vás připravili soutěž o komiksové knihy a sešity s tématikou *XIII*, *Spider-Man* a *Wolverine* plus známý časopis Crew s různými příběhy. Ač se to možná na první pohled nezdá, komiksy mají s hrami mnoho společného a v mnoha případech jsou vydávány videohry právě na motivy úspěšných komiksů. To je třeba případ výtečného francouzského špionážního titulu *XIII*.

Zodpovězte naše dvě otázky, odpovědi pošlete na adresu redakce nejpozději do konce května a doufejte, že vás vylosujeme. Soutěží se o pět balíků, ve kterých najdete po třech knihách *XIII*, jednom *Spider-Manovi*, jedné knize *Wolverine* a dvou sešitech Crew. Slušné dárečky, že?

**Který z následujících komiksových hitů zatím nebyl zpracován v PlayStation hře?**
a) Hulk
b) Avengers
c) Spider-Man

**Jaký z následujících příběhů nebyl zpracován v komiksové podobě?**
a) Rychlé Šípy
b) Čtyřlístek
c) Bohoušek a spol.

BB KOMIKS

CREW

SOUTĚŽ

# LMA Manager 2004

**Pokud se vám i po přečtení našich tipů „podaří" sestoupit, nezasloužíte si být fotbalovým trenérem!**

## TAKTIKA

Nečekejte, že přes noc uděláte z hráčů ve třetí divizi světové borce. Na každý tým se hodí jiná taktika a je dobré si je vyzkoušet v přátelácích před sezónou. Pečlivě sledujte atributy všech hráčů a pátrejte po jejich slabinách a přednostech. Pokud máte malé a pomalé hráče, nemá smysl snažit se o centrování dlouhých míčů.

Samozřejmě si můžete vytvořit i vlastní taktiku a je pochopitelně ideální, pokud ji ušijete svému týmu na míru. Studujte reporty svých skautů o příštím soupeři a pozměňte podle nich svou strategii, abyste minimalizovali soupeřovy silné stránky a využili jejich slabin. Co se týče individuální taktiky, stojí za to zkusit posunout záložníka za dva útočníky, obzvláště, pokud jde o dobrého běžce.

Stojí-li proti vám kvalitní útočník a vy máte jednoho obránce navíc (obvykle pokud hrajete na pět obránců), můžete zkusit osobní obranu. Nevýhodou je, že ho náročný úkol může unavit, takže počítejte, že ho v příštích zápasech nebudete moci naplno využít.

Jak využít tvůrce hry? Máte-li talentovaného útočného záložníka s dobrou nahrávkou, může týmu hodně pomoci - měl by být inteligentní a zároveň v kondici. Někdy se hodí posunout ho na křídlo a použít taktiku Left nebo Ride Side Attack (podle místa, kde ho máte). Tím se dostane k míči častěji.

Které hráče použít jako individuality? Dobrý kapitán například ovlivňuje morálku celého týmu. Proto jím zvolte takového fotbalistu, který je inteligentní a má vysokou osobní morálku. Hráče, kteří kopou přímáky či rohy, volte mezi dobrými střelci a nahrávači a obzvláště v druhém případě vezměte v potaz, kterou nohu používají.

## TRANSFERY

Velkým nástrojem k úspěchu je logicky také nákup kvalitních hráčů. Važte ale dvakrát, než vydáte nějakou sumu - rozhodně stojí za to využívat mládežnický tým (youth squad). Nadané hráče můžete několik týdnů zkusit ve svém hlavním týmu a třeba zjistíte, že se z nich mohou stát hvězdy. A i když třeba ne, mohou se hodit v případě dočasných problémů s nemocnou lavičkou.

Pokud jste si zvolili hráče a chcete ho koupit, uvažte, kolik nabídnout. Je-li stále pod smlouvou, budete muset nabídnout větší sumu, nepřehánějte to ale - není problém částku zvýšit. Pokud má hráč přestoupit do méně prestižního týmu, bude chtít více peněz. Obecně platí, že je dobré se zbavovat starých hráčů. Mladí se mohou často výrazně zlepšit (pozorně sledujte reporty z tréninků), i když i mezi nimi se najdou vyžírkové, kteří týmu nic nepřinášejí.

## TRÉNINK

Pokud je forma nejdůležitějších hráčů špatná a je před vámi méně důležitý zápas, nechte je odpočinout. V opačném případě hrozí zranění. Obecně byste ale měli nechat trénink na svém hlavním kouči, i když se vyplatí sledovat především mladší hráče s potenciálem - pro ty je důležité, aby hráli, takže se nerozpakujte je zapůjčit na hostování, pokud u vás jen zahřívají lavičku.

Podstatná pro výkon je i morálka a ve hře je skrytý atribut štěstí. Ten můžete zlepšit odpočinkem, nabídnutím lepší smlouvy, pravidelným hraním v základní sestavě, ale třeba i nalezením přítele v týmu (jde-li o cizince, ve dvou se jim bude hrát lépe). Morálku pak ovlivňuje především výkon v zápasech i na tréninkách.

### HRÁČI

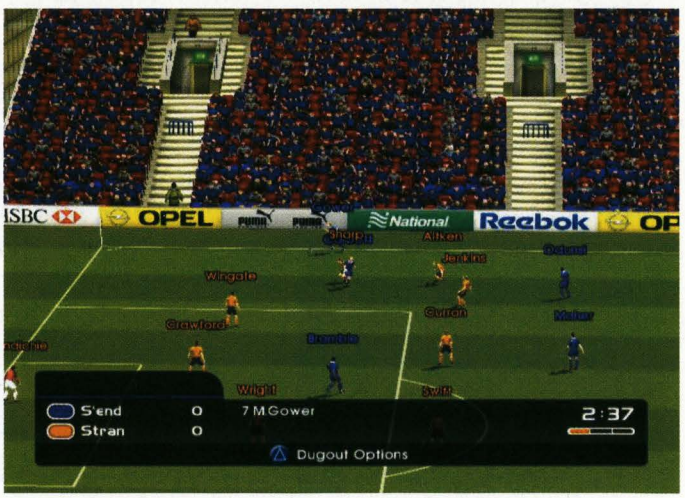
**Zde jsou vybraní hráči, které stojí za to pečlivě sledovat, popřípadě rovnou koupit. Nezmiňujeme tu skutečnou špičku typu Zidaneho, Henryho nebo Buffona, ale hráče, jejichž pořízení nezatíží příliš vaši kasu a přitom vám jistě pomůže.**

| DO PREMIERSHIP | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Jméno** | **Klub** | **Pozice** | **Cena** | **Poznámka** |
| A. Costacurta | AC Milán | Obrana | 1.9m | |
| Emre | Inter Milán | Záloha | 9.4m | Hostování možné |
| O. Martins | Inter Milán | Útok | 7m | Hostování možné |
| P. Counago | Ipswitch | Útok | 5.7m | |
| S. Eto | Mallorca | Útok | 16.5m | Stojí za to! |
| **DO 1. DIVIZE** | | | | |
| A. Dalcanto | Uraian Elista | Obrana | 1.3m | Rusko |
| J. Euell | Charlton | Útok | 5.7m | Hostování možné |
| E. Gudjohnsen | Chelsea | Útok | 11.7m | Hostování možné |
| A. Cisse | Birmingham | Záloha | 1.5m | |
| **DO 2. DIVIZE** | | | | |
| Basti | Albasete | Útok | 850k | |
| E. Dadi | Tranmere | Útok | 420k | |
| M. Lacic | NK Rijeka | Obrana | 580k | Chorvatsko |
| G. McSwegan | Kilmarnock | Útok | 240k | |
| L. Harper | Northampton | Brankář | 1.2m | |
| L. Pernis | Matador Púchov | Útok | 630k | Slovensko |
| **DO 3. DIVIZE** | | | | |
| D. Clare | Chester City | Útok | 890k | |
| S. Opinel | Farnborough | Záloha | 470k | |

### CHEATY

**Následující kódy zadávejte jako své jméno při spouštění nové hry. Pro vypínání a opětovné zapínání cheatů zvolte v nabídce Options položku Bonus Codes.**

| KÓD | EFEKT |
|---|---|
| LMA2004MA | Na každý zápas je plný stadion |
| LMA2004MB | V průběhu zápasu slyšíte humorné efekty |
| LMA2004MC | Čára za míčem vypadá jako duha |
| LMA2004B | Hráči jsou rychlí |
| LMA2004A | Dospělí hráči dále nestárnou |
| LMA2004IFFRFA | Váš tým nedostává žádné karty |
| LMA2004AFTPVI | Začínáte s 500 miliony liber |



# ZASTAVTE TESTOVÁNÍ NA ZVÍŘATECH

HELIUM BUNNY

HARE – CICLE

TUG – O – RABBIT

...a více

Whiplash

www.whiplashgame.com

## VYBERTE SI ZBRAŇ A ZASTAVTE ZLO

CRYSTAL DYNAMICS

PlayStation 2

XBOX

eidos

CENEGA

www.cenega.cz

Tuto hru zakoupíte ve všech obchodech s počítačovými hrami, v hypermarketech a u všech dobrých prodejců výpočetní techniky. V ČR vydává a distribuuje CENEGA CZECH s. r. o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: 257 189 511 – 14, fax: 257 189 510, www.cenega.cz, e-mail: prodej@cenega.cz, distribuce na Slovensku: CENEGA SLOVAKIA s. r. o., tel.: + 421-2-59 30 88 11, Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, www.cenega.sk, e-mail: info@cenega.sk

Whiplash © Eidos, 2003. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos 2003. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Whiplash, the related characters, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

# HelpStation

**Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru** a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!

**E-Adresa:** tipstation@omegagroup.cz.

**Adresa:** TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

## SSX 3

Mám trochu problémy v *SSX 3*. Jde o trať Peak Two - Intimidator. Vím, že zlatou medaili získám, pokud to zvládnu za tři minuty, ale nějak se mi to nedaří. Nějakou radu byste tam neměli?

*Michal, přes e-mail*

**Jde tu o zkratku, která ti ušetří hezkou řádku vteřin. Po obrovské sekci se skleněnou rampou si nech nějaký ten boost na velké rail kombo přes rovnou sekci poblíž pagod. Za druhým Pagoda mostem zamiř do úzké rampy napravo a přeskoč kopec. Nebo můžeš zvolit levou cestu a střihnout to prudce doleva do cedule „Out of Bounds". Nacvič si tuhle zkratku a časový limit bys měl bez problémů zvládnout.**

## THE SIMS: BUSTIN' OUT

Nějak se mi nedaří v nové hře *Sims*, přesněji řečeno v režimu Bust Out Mode. Tady má každá osoba, se kterou žiju, v úkolech spoustu povýšení. Jak jich ale dosáhnout, když mám jenom jednu práci a tedy omezený počet možných povýšení?

*Kw4rtZ5, přes e-mail*

**No, předně tě musím pochválit za pěknou přezdívku, fakt se ti povedla! Co se týče tvého problému, jde prostě o to, že musíš hru hrát sedmkrát. Ano, slyšíš správně - sedmkrát! Prostě prožíváš jednu kariéru, dokončíš ji, získáš další práci v odlišné kariéře a vrátíš se do Mimi's Place nebo Dudley's Trailer a všechno začne nanovo. V dalších „pokusech" je všechno mnohem snazší, protože máš přátele, které potřebuješ, a často i schopnosti, které jsou nezbytné. Pokaždé když se dostaneš do Malcom's Mansion a dokončíš další kariéru, odemkneš jiného skřítka, který sedí na fontá-**

## ZÁKYSOVÝ SPECIÁL: Grand Theft Auto

A znovu (pokolikáté už?) se vracíme k asi nejoblíbenější hře pro PS2. V tomto čísle přetiskujeme na četné žádosti kompletní návod *GTA3*, navíc ale odpovídáme i na vaše nejčastější otázky...

**Snažím se v *GTA3* získat všechna auta z „Portland Garage Car List" seznamu, ale nedaří se mi najít Mr Whoopee a Dojo. Kde je najdu?**

Zmrzlinová dodávka Mr Whoopee se získává docela komplikovaně. Musíš v Portlandu nasednout do hasičského vozu, pomocí R3 začít plnit hasičské mise a jedna z nich se bude týkat právě tohoto zmrzlinového vozu. Jakmile uhasíš plameny, vůz je tvůj. Dojo se nachází na franciském mezinárodním letišti v Shoreside Vale. Doporučujeme vykašlat se na létání a prostě si s ním dojet až do garáže.

**Jak naplním ukazatel Chaos Meter v úrovni „Messing With the Man"?**

Prostě musíš způsobit co největší chaos. Před misí získej co nejvíce raket, granátů nebo molotovových koktejlů a měl bys mít plnou energii i brnění. Ukradni auto a zablokuj ulici před Greasy Chopper. Nyní spusť misi, raketometem tref auto a ostatní auta, která jsou kolem. Ukazatel se zvyšuje, i když střílíš rakety do zničených vraků, můžeš se pustit samozřejmě i do chodců. Prostě útoč na všechno, co se hýbe!

**Nemůžu najít Pizza Boy kolo do garáže Sunshine Autos. Poradíte, kde ho najdu?**

Zkus hádat! Co takhle podívat se k pizzerii, he? Když na něj nasedneš, spustí se Pizza Delivery Mission, ale ty prostě zamiř do garáže a je tvoje!

**Víte něco o dalším dílu *GTA*? Jak se bude jmenovat, kdy vyjde? Nemůžu se dočkat! Řekněte mi všechno, co se o hře ví!**

Vyjde 22. října a bude se jmenovat San Andreas. To pravděpodobně znamená, že město bude připomínat San Francisco (San Andreas je skutečné městečko v Kalifornii), vše ostatní jsou však pouhé spekulace - protože hra nenese v názvu ani logu číslici 4, předpokládáme, že nepůjde o nefalšované pokračování, ale podobně jako *Vice City* o „datadisk" postavený na stejné technologii a grafice. Už delší dobu se spekuluje také o tom, že se ve hře objeví slavní rappeři jako 50 cent a dost možná i Eminem.

**ně. Když absolvuješ všech sedm kariér, dohrál jsi celou hru.**

## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Zakysl jsem v poslední úrovni *Hitman 2: Silent Assassin*. Zabiju všechny Sergejovy muže, ale prostě se nemůžu dostat k samotnému Sergejovi a zabít ho. Můžete mi poradit?

*Jirka Šmíd, Mladá Boleslav*

**Víš, v čem je tvůj problém? Nepřemýšlíš jako zabiják. Kdybys přemýšlel jako nájemný vrah, došlo by ti, že se k němu prostě dostat nemůžeš a musíš místo toho použít ostřelovací pušku.**

## RATCHET & CLANK 2

Jak zlikviduju Thug Leadera na Planetě Dobbo ve hře *Ratchet & Clank 2*? Vůbec netuším, jak vyhrát! Prosím, pomozte mi!

*David, přes e-mail*

**Tak tedy. Leť do Lunar City na blízkém měsíci a použij velkého Clank robota. Začni s masivním útokem na bosse a snaž se na něj útočit svými pěstmi a posouvat ho dozadu. Zkus používat své rakety tak, abys zlikvidoval nepřátelské vrtulníky, a likviduj i budovy pro získání extra munice a hlavně energie. Nejlepší je vystřelit raketu na bosse a pak na něj hodit bombu. To ho na pár vteřin omráčí a vy můžete přiskočit k němu a umístit pár ran. Totéž stále opakuj a jistě brzy vyhraješ.**

## LOTR: RETURN OF THE KING

Jak porazím Golluma na konci *Návratu krále*? Pokaždé ho shodím z okraje propasti, ale on se vyšplhá zpátky! Celé dny už se ho snažím překonat, ale nedaří se mi to. Pomozte mi, prosím!!!

*Lenka Vozábalová, Praha 7*

**Pohybuj se na samém okraji útesu a uhýbej se Glumovým útokům! Kdykoliv je to možné, snaž se ho zasáhnout vlastním úderem. Možná je dokáže vykrýt, ale to ani moc nevadí, protože i přesto často ztratí rovnováhu. Když se pak dostane na úplný okraj, přišel tvůj čas. Zasáhni ho a shoď ho z propasti, společně se stiskem R2. Spadne do lávy, ale dokáže se vrátit, ovšem s menší energií. Postup opakuj a dříve či později ho dostaneš. Čas od času se také objeví na útesu energie.**

## DARK CHRONICLE

Jak zlikviduju bosse Rainbow Butterfly ve hře *Dark Chronicle*? Žádná z mých zbraní na něj nefunguje a už mě to všechno pěkně štve.

*Alan, přes e-mail*

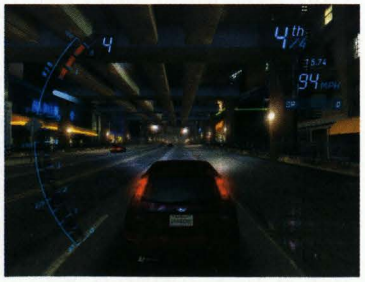
**Samotnému motýlovi nelze ublížit, takže v jeho případě neplýtvej čas a síly. Měl bys místo toho útočit na chapadla uprostřed rostliny. Když je všechny zničíš, motýl se rozdělí do sedmi menších motýlků. Zaútoč na ně, ale vyhni se tomu červenému. Možná bude nutné celou operaci s chapadly opakovat, ale brzy se motýl rozdělí naposled a ty ho musíš zlikvidovat v pořadí duhy: červený, oranžový, žlutý, zelený, modrý, indigo a fialový. Nejlepší je použít zbraně z rejstříku Moniky.**

## NFS: UNDERGROUND

Možná už to víte, ale možná taky ne. Mám skvělý tip na to, jak si trochu ulehčit závody v *Need for Speed*. Na startovní čáře stiskněte L1, odstartujete se zrychlením, kterým získáte zajímavý náskok a výhodu proti soupeřům!

*Vašek, přes e-mail*

**Vašku, díky! Kéž by všichni naši čtenáři byli takhle samostatní. No ale to bychom pak přišli o práci, že... kdo by nás četl?**



## PŘÍKAZY SOCOMU

**Někteří z našich čtenářů mají potíže s příkazy ve hře *Socom* (první díl). Zde je jejich kompletní seznam, který vám doufejme ušetří spoustu potíží.**

**KDO?**

**TEAM -** Reaguje celý tým.

**BRAVO -** Reaguje pouze Bravo tým.

**ABLE -** Reaguje pouze váš týmový partner.

**CO?**

**HOLD FIRE -** Členové týmu použijí své zbraně jen v případě, že jsou sami napadeni.

**HOLD POSITION -** Členové týmu zůstanou na své současné pozici a budou čekat na další rozkazy.

**FIRE AT WILL -** Členové týmu začnou bez rozkazu střílet na všechny protivníky v dohledu.

**COVER AREA -** Členové týmu budou krýt místo, na které ukazujete svým zaměřovačem. Tento rozkaz používejte na dveře nebo jiné užší průchody.

**OPEN DOOR -** Členové týmu násilím otevřou označené dveře.

**CLOSE DOOR -** Členové týmu zavřou označené otevřené dveře.

**AMBUSH -** Členové týmu vyčistí své bezprostřední okolí.

**DEPLOY -** Členové týmu použijí vybraný předmět na místo, které označíte svým zaměřovačem. Většinou jde o házení granátů nebo umisťování výbušnin.

**RUN TO -** Členové týmu poběží přímo na označený bod. Cestou se nebudou ohlížet na přítomnost nepřítele.

**LEAD TO -** Členové týmu povedou své kolegy na označený bod.

**ATTACK TO -** Členové týmu se probojují na označený bod. Cestou zlikvidují všechny protivníky v dosahu svých zbraní.

**STEALTH TO -** Členové týmu se pokusí nepozorovaně proplížit na označený bod.

**FOLLOW -** Členové týmu vás budou následovat a krýt svou palbou.

**REGROUP -** Členové týmu doběhnou na vaši pozici.

**DEFUSE BOMB -** Ukažte na aktivní nálož a členové týmu ji zneškodní.

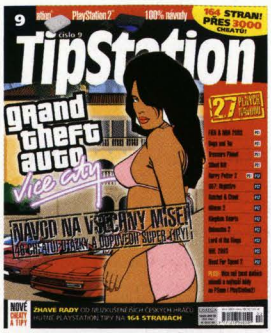
**FRAG/CLEAR -** Ukažte na zavřené dveře a členové týmu do místnosti za nimi vhodí útočný granát. Pak do místnosti vtrhnou a zlikvidují všechny protivníky.

**BANG/CLEAR -** Ukažte na zavřené dveře a členové týmu do místnosti za nimi vhodí oslepující granát. Pak do místnosti stejně jako u předchozího příkazu vtrhnou a zlikvidují veškerý odpor.

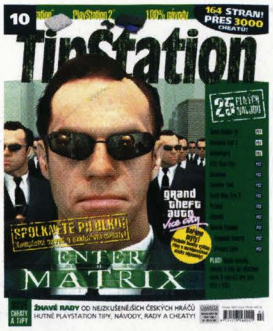
**CLEAR -** Členové týmu vtrhnou do označené místnosti a zlikvidují všechny protivníky uvnitř.

# Archiv TipStation

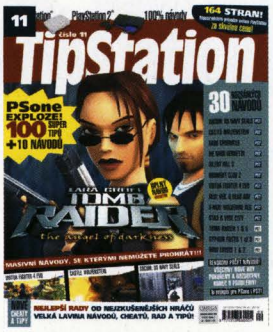
CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU? MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...




Harry Potter 2, FIFA 2003, NBA 2003, Treasure Planet, Largo Winch: Commando SAR, Bugs Bunny and Taz: Time Busters, Silent Hill, GTA: Vice City, James Bond 007 in Nightfire, Pro Evolution Soccer 2, This is Football 2003, NHL 2003, Lord of the Rings: Two Towers, Onimusha 2, Hitman 2: Silent Assassin, Ratchet and Clank, Rocky, Tekken 4, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Burnout 2: Point of Impact, Colin McRae 3, Kingdom Hearts, Red Faction 2, TimeSplitters 2, Metal Gear Solid 2 Story




GTA: Vice City, Getaway, Enter The Matrix, Splinter Cell, Devil May Cry 2, Primal, Shinobi, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Kingdom Herats, Silent Hill 2: Directors Cut, War of the Monsters, Auto Modellista, MotoGP 3, Minority Report, Project Zero, Ape Escape 2, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: Clone Wars, Sly Raccoon, Haven, Ballerburg, Tomb Raider 4, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil




Enter The Matrix, Silent Hill 3, Tomb Raider: Angel of Darkness, SOCOM: US Navy Seals, Bloodrayne, Die Hard Vendeta, Hulk, NBA Street Volume 2, The Sims, Return to Castle Wolfenstein, Dark Chronicle, Formula One 2003, Def Jam Vendeta, Virta Fighter 4 Evolution, Dynasty Warriors 4, Charlies Angels, Resident Evil Code X: Veronica, Resident Evil: Dead Aim, Midnight Club 2, Futurama. Baldies, Syphon Filter 1, 2 a 3...

Freedom Fighters, Conflict Desert Storm 2, Indiana Jones and The Emperors Tomb, Soul Calibur 2, Jak 2 Renegade, Great Escape, True Crime: Streets of LA, Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good and Evil, FIFA 2004, NHL 2004, Colin Mc Rae Rally 4, Italian Job, Pro Evolution Soccer 3, SSX3, WRC3, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Medal of Honor: Rising Sun, Manhunt, Lord of The Rings: Two Towers, Sum of All Fears, Mace Griffin Bounty Hunter...

## INDEX NÁVODŮ

**Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.**

Ape Escape - TS7
Ape Escpe 2 - TS10
Auto Modellista - TS10
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6
Beyond Good and Evil - TS12
Blade 2 - TS8
Bloodrayne - TS11
Broken Sword 2 - TS7
Broken Sword: The Sleeping Dragon - TS12
Burnout 2: Point of Impact - TS9
Celebrity Deathmatch - TS12
Colin McRae 3 - TS9
Colin McRae Rally 4 - TS12
Commandos 2 - TS7, TS8
Conflict Desert Storm 2 - TS12
Crash Bandicoot - TS7
Dark Chronicle - TS11
Def Jam Vendetta - TS11
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Devil May Cry 2 - TS10
Die Hard Vendett - TS11
Dino Crisis 1 - TS11
Dino Cisis 2 - TS11
Duke Nukem: Land of the Babes - TS8
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
Dynasty Warriors 4 - TS11
Enter The Matrix - TS10, TS11
F1 2002 - TS7
Ferrari F355 Challenge - TS8
FIFA 2003 - TS9
FIFA 2004 - TS12
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6
Final Fantasy 10 - TS7
Formula One 2003 - TS11
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Freedom Fighters - TS12
Freekstyle - TS8
Front Mission 3 - TS8
Futurama - TS11
Getaway - TS10
Grand Theft Auto 3 - TS7
Grand Theft Auto: Vice City - TS9, TS10
Great Escape - TS12
Half-Life - TS6
Harry Potter 2 - TS9, PSM60
Haven - TS10
Herdy Gerdy - TS6
Hitman 2: Silent Assassin - TS9
Hogs of War - TS11
Hulk - TS11
Hunter: The Reckoning - TS12
Indiana Jones and The Emperors Tomb - TS12
Italian Job, The - PSM57, TS12
Jak 2 Renegade - TS12
James Bond 007 in Nightfire - TS9
Judge Dredd: Dredd vs Death - TS12
Charlies Angels - TS11
Chase The Express - TS6
Kingdom Hearts - TS9, TS10
LMA Manager 2002 - TS7
Lilo and Stitch - TS8
Lord of the Rings: Two Towers - TS9, TS12
Mace Griffin Bounty Hunter - TS12
Manhunt - TS12
Maximo - TS6
Medal of Honor: Frontline - TS7
Medal of Honor: Rising Sun - TS12
Men in Black 2 - TS8
Metal Gear Solid - TS12
Metal Gear Solid 2 - TS6
Minority Report - TS10
Mortal Kombat: Deadly Aliance - TS10
Moto GP 3 - TS10
NBA 2003 - TS9
Need for Speed: Hot Pursuit 2 - TS9
Next Generations Tennis - TS8
NHL 2003 - TS9
NHL 2004 - TS12
No One Lives Forever - TS7
Onimusha 2 - TS9
Panzer Front Bis - PSM51
Parasite Eve 2 - TS12
Primal - TS10
Prince of Persia: Sands of Time - TS12
Prisoner of War - TS8
Pro Evolution Soccer - PSM51
Pro Evolution Soccer 2 - TS9
Pro Evolution Soccer 3 - TS12
Project Zero - TS10
Ratchet and Clank - TS9
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Card - TS8
Red Faction - TS6
Red Faction 2 - TS9
Resident Evil - TS10
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Resident Evil 3: Nemesis - TS10
Resident Evil Code X: Veronica - TS11
Resident Evil: Dead Aim - TS11
Return to Castle Wolfenstein - TS11
Rocky - TS9
Shinobi - TS10
Silent Hill - TS9
Silent Hill 2: Directors Cut - TS10
Silent Hill 3 - TS11
Sims - TS11
Sly Racoon - TS10
Smash Court Tennis - TS7
SOCOM: US Navy Seals - TS11
Soldier of Fortune Gold - TS8
Soul Calibur 2 - TS12
Spider-Man: The Movie - TS7
Spider-Man 2: Enter Electro - PSM58, TS11
Splinter Cell - TS10
SSX3 - TS12
Star Wars: Bounty Huter - TS10
Star wars: Clone Wars - TS10
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Stuntman - TS8
Sum of All Fears - TS12
Syphon Filter 1, 2, 3 - TS11
Tekken 4 - TS8, TS9
Thing, The - TS8
This is Football 2003 - TS9
TimeSplitters 2 - TS8, TS9
TOCA: Race Driver - TS8
Tomb Raider 1 - TS11
Tomb Raider 2 - TS6
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomb Raider 4 - TS10
Tomb Raider: Angel of Darkness - TS11
Tomb Raider: Chronicles - TS11
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57
Tony Hawks 4 - PSM61, 62
True Crime: Streets of LA - TS12
Turok Evolution - TS8
V-Rally 3 - TS8
Virtua Fighter 4 Evolution - TS11
War of the Monsters - TS10
Warhammer 40,000: Fire Warrior - TS12
Way of the Samurai - TS8
World is Not Enough, The - TS8
WRC3 - TS12
X-Men: Volwerines Revenge - TS11

## ARCHIV PSM & TIPSTATION

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 170 Kč, cena TipStationu je 70 Kč, od 7. čísla 150 Kč (poštovné 55 Kč, při objednávce nad tři kusy zdarma). Zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O.BOX 104, Praha 7 170 04.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ☐ PSM11 | ☐ PSM40 | ☐ PSM 53 | ☐ PSM 65 |
| ☐ PSM13 | ☐ PSM 42 | ☐ PSM 54 | ☐ PSM 66 |
| ☐ PSM14 | ☐ PSM 43 | ☐ PSM 55 | ☐ PSM 67 |
| ☐ PSM15 | ☐ PSM 44 | ☐ PSM 56 | ☐ TIPST. 4 |
| ☐ PSM16 | ☐ PSM 45 | ☐ PSM 57 | ☐ TIPST. 5 |
| ☐ PSM18 | ☐ PSM 46 | ☐ PSM 58 | ☐ TIPST. 6 |
| ☐ PSM21 | ☐ PSM 47 | ☐ PSM 59 | ☐ TIPST. 7 |
| ☐ PSM22 | ☐ PSM 48 | ☐ PSM 60 | ☐ TIPST. 8 |
| ☐ PSM23 | ☐ PSM 49 | ☐ PSM 61 | ☐ TIPST. 9 |
| ☐ PSM24 | ☐ PSM 50 | ☐ PSM 62 | ☐ TIPST. 10 |
| ☐ PSM26 | ☐ PSM 51 | ☐ PSM 63 | ☐ TIPST. 11 |
| ☐ PSM28 | ☐ PSM 52 | ☐ PSM 64 | ☐ TIPST. 12 |

**Jméno:** **Město:**

**Ulice:** **Telefon:**

**PSČ:** **Podpis:**

# Hráči, pozor!

## Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

**Čeští předplatitelé:**
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4 (tel.: 267 211 301-303, fax: 267 211 305, e-mail: send@send.cz)

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

**Slovenští předplatitelé:**
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

## Roční předplatné jen za 585 Kč!
## Čtyři čísla za cenu tří!

# Final Fantasy X-2

INFO

■ **VYDAVATEL:** UBI SOFT ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** UBI SOFT ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 84%

Je to trochu jiné, než co jsme zažili s FFX, ale o to právě jde.

**Než zjistíte pravdu o Tidusovi,**
počítejte s tím, že vás čeká spousta práce...

## KAPITOLA 1

### Mise 1 - Luca

Po skončení diskofilní scény (pche, stejně nikdo nemá na Míšu Davida) se odehraje váš první souboj, následovaný kupou dialogů, které už naštěstí lze přeskočit. Po promenádě utíkejte za Yunou, dokud nenarazíte na první dva bosse, se kterými vytřete podlahu. Po skončení tohoto souboje se ukáže druhá Yuna - falešná. V následujícím souboji si s Yunou vyberte některou ze sfér, abyste zjistili, jak se to dělá. Po souboji je mise ukončena a vy se dostanete na létající loď.

### Mise 2 - Mt. Gagazet Ruins

Vítejte na palubě Celsiuse. Nejdříve si musíte se všemi promluvit a prohlédnout si celou loď včetně obytné sekce a teprve pak vám Brother zavolá a spustí se siréna. Vraťte se na můstek a jděte za kapitánem, který už zbytek obstará sám.

Po přeteleportování se následujte kamarádky a hra vám vysvětlí nový prvek - skákání. Až proběhněte okolo ukládací sféry, vstupte na výtah a stiskněte tlačítko. Po krátké sekvenci sledujte cestu až na volné prostranství a po výčnělcích ve skále vylezte na plošinu, kde se znovu setkáte se starými známými.

#### Boss: Blanc, Uno, Sano

Tentokrát bude souboj o něco těžší, ale není třeba se bát. Nejdřív prošacujte nepřátelům kapsy a pak je postupně začněte likvidovat - začněte od Blanc. Pokud se dostanete pod hranici L energie, nezapomeňte se vyléčit lektvary.

Nyní vás bude čekat mise na čas. Během 6 minut musíte vyběhnout na vrchol věže a otevřít truhlu dříve, než se k ní dostane Blanc se svými kumpány. Cesta není moc složitá, postačí se dívat na mapku a ta vás dovede dovnitř chrámu, kde musíte v jednom výklenku stisknout tlačítko, aby vyjely plošinky, po kterých budete moci přeskákat dál. Pak se dostanete až na samotný vrch věže, kde si budete moci uložit hru a doplnit energii. Potom seberte z truhly výhru a připravte se na další souboj.

#### Boss: Spider

Největším tahounem v tomto souboji bude Pain se speciálními skilly. Pokud už máte naučen její ohnivý sek, budete to mít snazší. Pavouk se sice dá utřískat i normálně, ale po chvíli na vás nejspíš hodí pavučinu, způsobující dočasně „Stop", takže mu budete vydáni na milost.

Po souboji zamiřte do dvojitých dveří a po sekvenci zase vyběhněte ven.

### Mise 3 - Besaid

Po návratu na loď si skočte promluvit se Shinrou a ona vám dá sféru černého mága. Pak se už dá děj do pohybu sám.
Od savepointu se vydejte do nedaleké vesnice a po rozhovoru s Wakkou jděte do prostředního domu napravo na kus řeči za Lulu. Až budete znovu ovládat Yunu, skočte za Lulu a v rozhovoru dejte první možnost. Vyspinkáte se a budete čilí jak rybičky, takže proč si nedat trochu akce? Vyjděte ze stanu a promluvte si s Lulu. Opět zvolte první možnost. Teď budete muset hledat Wakku, který je schovaný za jedněmi zamčenými dveřmi. K tomu, abyste se dopracovali ke kódu, potřebujete najít čtyři kameny růžově označené na mapě a prozkoumat je. Na dva narazíte při cestě na pláž a na další dva na pláži. Pak se vraťte do místa, kde se dělí cesta k pláži, vesnici a zátoce, a prohledněte si stěnu nalevo, kde budou již zmíněné dveře. Zadejte kód z nalezených čísel a uvnitř si promluvte s Wakkou. Proběhněte jeskyní až k savepointu a dojděte k podstavci držícímu sféru.

#### Boss: Red Dragon

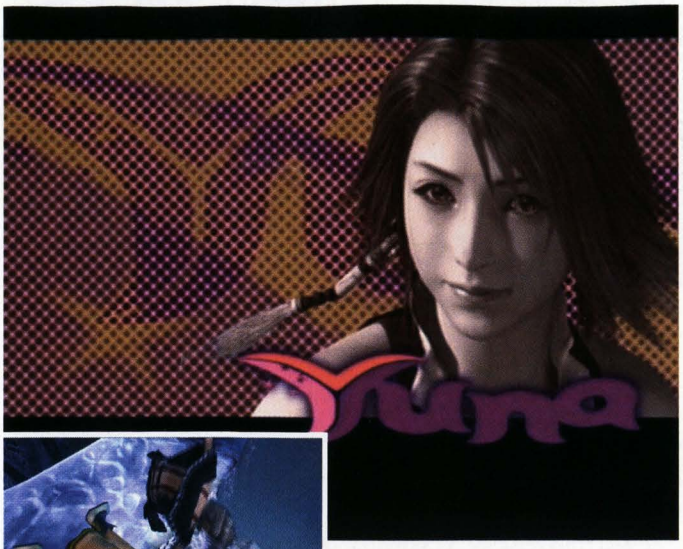
Ohnivý drak je pochopitelně odolný vůči ohni, takže jestli máte, používejte ledová kouzla. Pakliže disponujete tanečníkem, zkuste draka oslepit a snížit tak jeho šanci na zásah.

Po boji se vraťte k Wakkovi a dostanete pár dalších zajímavých věcí.

### Mise 4 - Zanarkand

Zanarkand se za poslední dva roky trošičku změnil. Vyběhněte na kopeček napravo a promluvte si s chlápkem, který se k vám přihlásí.

Pochopitelně ho znáte, je to Summoner Issaru. Po rozhovoru s ním se vydejte do jádra Zanarkandu. Sledujte cestu na mapě, jinak řečeno zamiřte do síně pod zanarkandskou zkoušku a po cestě si promluvte se všemi lidmi, co potkáte. Pak si uložte hru. V další místnosti si promluvte se Cidem (odpovězte „You bet I do") a pak i s druhým chlápkem. Potom se vydejte do míst, kde jste bojovali s Yunalescou. Zde vás vystraší tajemný hlas, Issaru.



Zvolte tedy odpověď začínající na I a dostanete mřížku Heart Reborn s kouzly Life, Cure, Cura, Curaga. Dalším schodištěm odejděte do podzemí a doběhněte k sféře hlídané bossem.

Boss: Guardian Beast

Tahle ošklivá příšerka je imunní vůči všemu, kromě statusu „darkness", který se vám bude náramně hodit. Nechejte si v partě jednoho léčitele a další dvě postavy používejte k fyzickým útokům. Držte si hladinu HP nad 400, kvůli devastujícímu útoku Shimering Light.

Skončením souboje se po pár animacích přenesete zpět na loď, kde vás už bude čekat poslední mise v této kapitole.

### Mise 5 - Kilika

Doběhněte až ke vchodu hlídaném vojáky, kteří vás pustí do ohrady. Po filmečku se vydejte za ostatními lovci. Dostanete se do lesa, kde se budete muset proplížit okolo vojáků. Zaběhněte na zasypanou severní cestu, kde si vyslechněte vojáky a pochopíte systém, kterým se řeší hesla na propouštění dál. Až se dostanete k dalšímu savepointu, bude vás čekat konfrontace s hloučkem vojáků. Správné odpovědi jsou 1, 4, 1, 4, 4. Pakliže správně odpovíte na všechny otázky, získáte desku na sféry přidávající vodní kouzla.

**Boss: YSLS-Zero**

Vzpomínáte si na „Defendera-X" z *FFX*? Strategie boje je obdobná. Použijte Armor a Attack Break ke snížení odolnosti síly nepřítele. Oslepení je rovněž dobrý nápad...

## KAPITOLA 2

Připravte si kafíčko a olepte si pravý palec, bude se muset odklikávat tuna textů.

Promluvte si se Shinrou a podívejte se na poslední získanou sféru. Poté skočte za Bratrem (Brother) a spustí se další dialogová sekvence. Pak se vydejte do patra s barem a postelemi.

Zde se hra dělí na dvě části v závislosti na tom, zda jste splnili misi v Moonflow a získali sféru Magic Gunner. Pakliže ji nemáte, narazíte v chodbě na pár hudebníků. Promluvte si s bubnujícím tlouštíkem a začněte všechny tlačit do výtahu. Jako prvního odtlačte Toberiho (červený mužík), potom trumpetistu, pak harfistu a nakonec bubeníka. Až je všechny nacpete do výtahu, dostanete super prsten.

Jestli jste si přeci jenom vybrali sféru s oblekem, budou v chodbě tři hudebníci. Promluvte si s bubeníkem a příběhne barman a cosi bude žvatlat. Podle velikosti od nejmenšího do největšího je natlačte do výtahu a koncert může začít.

Po koncertu si skočte na bar promluvit si s Oakou. Pokud u něj postupem času nakoupíte věci v hodnotě 100000, budete u něj mít megaslevu a budete moci nakupovat za 10% původní ceny. Pořešte si ještě ostatní záležitosti a pak se vydejte na můstek za kapitánem. Promluvte si s ním a zvolte první možnost. Pak budete postaveni před rozhodnutí, které ovlivní další průběh hry. O Awesime Sphere soupeří dvě strany a vrátit ji můžete pouze jedné a na vás je rozhodnout které.

**a) New Devon** - pokud zvolíte tuto možnost, nebude možné dohrát hru na 100%. Pokud se přiblížíte k základně Youth League, budete napadeni místními obyvateli.

**b) Youth League** - s touto volbou půjde hra dohrát na 100%, avšak v Bevelle vás budou nenávidět. Já jsem zvolil druhou možnost a podle té budu děj popisovat (problémové místa v prvním scénáři také). Po návratu na loď zjistíte, že vám Leblanc šlohla rozbitou kouli ze Zanarkandu. To odstartuje další misi. Musíte získat tři obleky k tomu, abyste se mohli vetřít do tábora Leblanc a ukrást si kouli zpět. Ale předtím si zajeďte splnit nějaké ty nepovinné mise.

### Mise 6 - Mt. Gagazet

Leťte se podívat do teritoria Ronsů. Promluvte si s Khimarim a on vám poví o Fayth Scar. Pak si s ním znovu promluvte a odpovězte mu prostřední možností. Poté se teleportem přeneste na vrchol skály (horní možnost). Sledujte šipku a utíkejte směrem k jeskyním, dokud nenarazíte na dívky v obleku Leblanc. Sledujte je po skalách nahoru až k savepointu (odjíždějící skály se dají přelstít, pokud k nim půjdete pomalu a nebudete utíkat). Uložte si hru a znovu se vydejte za dívkami. Poté, co je najdete, bude následovat krátká sekvence a na scéně se objeví tlouštík se štítem. Porazte ho i s jeho dvěma společnicemi a máte první uniformu v kapse. Navíc jako odměnu ještě dostanete Stonehewn Garment Grid.

### Mise 7 - Bikanel Desert

Pakliže jste v první kapitole nesplnili nepovinou misi *Can you Dig It?*, musíte se podle ní zařídit, abyste získali právo hledat ve vykopávkách. Pakliže ji již máte za sebou, zaleťte nyní na poušť, kde si promluvte s pilotem, který vás pošle za Nhadalou. Ta vám řekne o oáze, ve které se má dít cosi divného. Znovu zajděte za pilotem a řekněte mu, že chcete letět do oázy.

Utíkejte od vznášedla k oáze a seberte zde ležící sféru (ultimátní oblek pro Rikku). Opět se setkáte s Logosem, kterého budou doprovázet dvě dívky. Porazte ho a získejte druhý oblek, společně s mřížkou Hour of Need.

### Mise 8 - Djose Highroad

Warpněte se k Djose Temple a utíkejte přes most na rozcestí vedoucí k Moonflow. Promluvte si s žoldáky od Leblanc a utíkejte po cestě dál na jih. Poté co uslyšíte rozhovor dvou dívek, začne nová mise, v níž musíte najít sféru, o které se před vámi zmínily ony dvě figurky. Zamiřte po Highroad a nezastavujte se, dokud neuvidíte sféru ležící u jednoho z pilířů. Sféra je ultimátní oblek pro Yunu. Zaútočí na vás Ormi, Logos a zástupkyně něžného pohlaví, které po vyhraném souboji seberete oblečení.

Získáním posledního obleku zároveň dostanete od Bratra mřížku Bum Rush.

### OVLÁDÁNÍ

#### CO JE CO

**Ovládání na mapě**

**Levý analog/směrový kříž »** pohyb s postavou

**Křížek »** akce

**Kolečko »** zrušení výběru/ interakce s prostředím

**Čtvereček »** speciální využití (v případě misí atp.)

**Start »** pauza

**Ovládání v boji**

**Levý analog/směrový kříž »** pohyb v menu

**Šipka vlevo »** označení všech nepřátel při sesílání kouzel

**Šipka vpravo »** označení všech spojenců při sesílání kouzel

**Křížek »** potvrzení volby

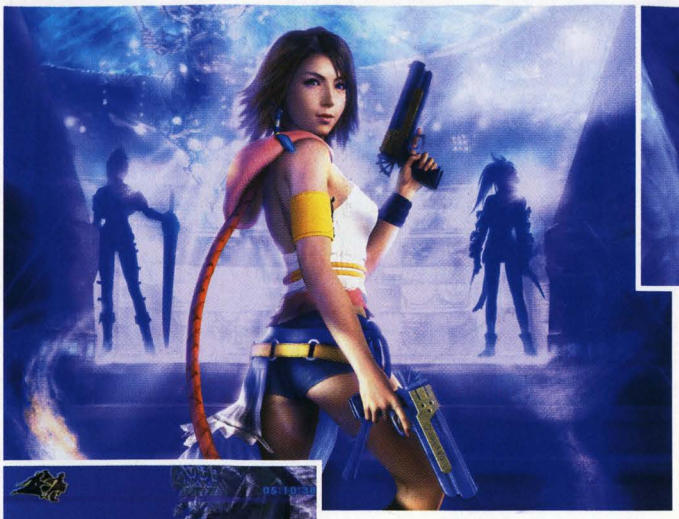
**Kolečko »** zrušení volby

**Trojúhelník »** přepínání mezi postavami

**L1 »** otevření okna s obleky

**R1 »** otevření speciální mřížky s obleky/ spoušť u ability Trigger Happy

**Start »** pauza



Pakliže jste splnili všechny nepovinné mise a naučili se vše potřebné včetně modré magie, můžete se vydat do Guadosalamu.

**Mise 9 - Guadosalam**

Utíkejte k stráži u dveří a pak zvolte první možnost, aby se děvčata převlékla. V převleku nebudete mít problém se dostat do Seymourova paláce. Uvidíte Leblanc, jak jde do svého pokoje, ale zatím za ní nechoďte. Utíkejte do jídelny a „promluvte si" s párečkem starých známých. Pak se vydejte za Leblanc do jejího pokoje. Teď i užijte trochu erotiky, při masírování zad Leblanc. Systém snadno pochopíte, pokud se vám nepovede šéfku dostatečně promasírovat napoprvé, můžete to zkusit znova, ale odměna už nebude tak sladká. Až dokončíte masáž, přijde Logos a Ormi. Jděte do jídelny a prozkoumejte zeď, u které předtím stáli. Po objevení tajné chodby se holky automaticky převléknou.

Vyruší vás Ormi (poděkujte Bratrovi). Naštěstí je sám, tak nebude dělat tak velké potíže. Jděte do místnosti poblíž ukládací sféry a z truhly si vezměte Gold Hairpin/Heady Perfume podle toho, jak jste masírovali Leblanc. Pak se dejte chodbou do další místnosti, označené šipkou a seberte si tam Crimson Sphere 10. Tentokrát už na vás přiběhne Ormi i s Logosem, ale žádný strach. Zbavte se jich a jděte zpět do chodby. Byla zaktivována některá bezpečnostní opatření, takže cestou, kterou jste přišli, se ven rozhodně nedostanete.

Potom, co vyjdete z místnosti, jděte doprava do dlouhé chodby a vylezte na schod nalevo. Přeskákejte díry a doběhněte až ke stěně na konci chodby, ze které vyjedou bodáky. Rychle udělejte čelem vzad a pelášete nazpět. První díru přeskočte, ale do druhé spadněte. Počkejte, až kvádr s bodáky odjede, rychle vylezte z díry, skočte na bodáky a použijte kostku jako stupínek k tomu, abyste mohli vylézt do výklenku s prvním vypínačem ze tří. Další dva naleznete v obou dírách a teprve potom půjdou otevřít bezpečnostní dveře na konci chodby.

Boss: Ormi, Logos, Leblanc

Pokuste se všechny tři co nejdřív otrávit a zajistit jim tak konstantní úbytek energie. Zaměřte se na jednu z postav a pokuste se trojici rozdělit. I když to možná tak nevypadá, tak trojice LOL je nebezpečná hlavně kvůli jejich společnému útoku, ne nepodobnému tomu, co předváděly Magus Sisters. Postavy kolem 30. úrovně jsou asi nejoptimálnější.

No, souboj máme za sebou, dostanete nějaké ty drobnosti a mimo jiné i Healing Light Garment Grid a Charm Bangle (snižuje riziko napadení nepřítelem).

**Mise 10 - Bevelle**

Z této mise se nedá utéct, stejně jako ze souboje, ze kterého Leblanc utekla. Poraďte si se strážemi a dostaňte se až do velké haly s výtahy. Zde se vydejte po cestě vedoucí napravo a dorazíte do místnosti s kamenným pilířem. Vylezte na něj a zaktivujete tak tajný spínač. Jděte zpět do haly a jděte pravou chodbou. V malé místnosti prolezte otvorem ve zdi a pohrajte si s ovládáním výtahu. Hotovo? Tak račte nastoupit do připraveného výtahu.

Pamatujete si ještě na Cloister of Trial? Byl to jeden z nejhorších zážitků hry. Naštěstí už nemusíte po plošinkách, ale jen v klidu doběhnout na horní úroveň a pak se vydat doprava, jak ukazuje šipka. V dalším obraze si uložte hru a jděte do sousední místnosti. Tady už hra sama převezme kontrolu nad děvčaty. Po seskoku dolů a opětovném shledání s Leblanc si s ní promluvte a pak skočte na řetěz, který vám ukáže...

Smysl tohoto hlavolamu je následující, rozsvítíte 1, 3 a 5 branku (modré) a pak porazíte bosse. Potom si můžete pohrát s dalšími třemi brankami (červenými) a poskládat si plošinky tak, abyste se dostali ke spodnímu východu. Tam naleznete super prsten Ribbon, chránící před všemi nepříznivými statusy. Vydejte se dál a doběhněte do části s obřími mechanickými rameny. V levém dolním rohu naleznete plošinu, kterou ramena nastavíte tak, abyste na ně mohli vylézt. Potom jen stačí navigovat Rikku, která vám pomůže s nastavením ramen a můžete si přivlastnit dva vzácné prsteny. No a můžeme pokračovat v cestě. Až doběhnete na

rozcestí ve tvaru písmene T, dejte se vpravo. Vstupte na prostřední blok před propastí a objeví se plošinka, která vás převeze. Z bedny si seberte další Garment Grid a vraťte se na rozcestí, kde se vydejte druhou cestou.

Doběhnete do sekce se třemi výtahy. Teď to možná bude poněkud matoucí, ale pokud chcete oblek Temného rytíře, musíte to překousnout. Nejdřív odcestujte levou plošinou do vyššího patra a tam utíkejte směrem ke kameře - Yuna skočí dolů. Nyní prostřední lodí odjeďte k vypínači (sloup), aktivujte ho a zase se vraťte dolů. Naskočte na pravou loď, která vás odveze tam co první, akorát ji kvůli kameře neuvidíte. Utíkejte přímo doleva a Yuna naskočí na levý výtah a sjede s ním dolů. Pak prostředním výtahem odjeďte k druhému vypínači. Po jeho sepnutí se dokončí schodiště k truhle s oblekem. Vraťte se do spodního patra a levým výtahem odjeďte do sekce se dvěma vypínači. Zapněte je a odjeďte k savepointu. Uložte si hru, doskákejte si pro oblek do truhly a připravte se na těžký souboj. Já osobně jsem ho jel alespoň 10x, ale ne kvůli tomu, že bych zemřel, ale pro to, že jsem Baralaie zabil dřív, než jsem se stačil naučit jeho skill. Pakliže nemáte HP na více jak 1000, bude lepší, když se vrátíte do kolosea, ve kterém jste nastavovali plošinky a párkrát si ještě

zabojujete s bossy (jděte k modré brance). Z nich dostanete s minimálním rizikem a úsilím 700 nebo 800 expů a v Oversoul jednou tolik. Až se budete cítit připravení, přeskákejte od savepointu po velkých kostkách na druhou stranu propasti.

**Boss: Baralai**

I když je tento souboj jednoduchý, můžete mít docela problémy. Nejlepší kombinace se mi zdála být Alchemist (skill Stash a Mega-Potion), pokud se chcete naučit Drill Shot, tak Blue Mage, popřípadě jiný fyzicky zdatný skill, a jako třetí si vezměte klasického střelce, nebo válečníka. Jednoduše útočte a healujte se Mega-Potiony. Pakliže vás Baralai zastaví kouzlem Stop, nezapomeňte ho lektvarem Remedy zase zrušit. Rovněž může pomoc i nepřítelovo oslepení a otrávení.

Po souboji si zase skočte uložit hru. Vydejte se dál po cestě za Pain.

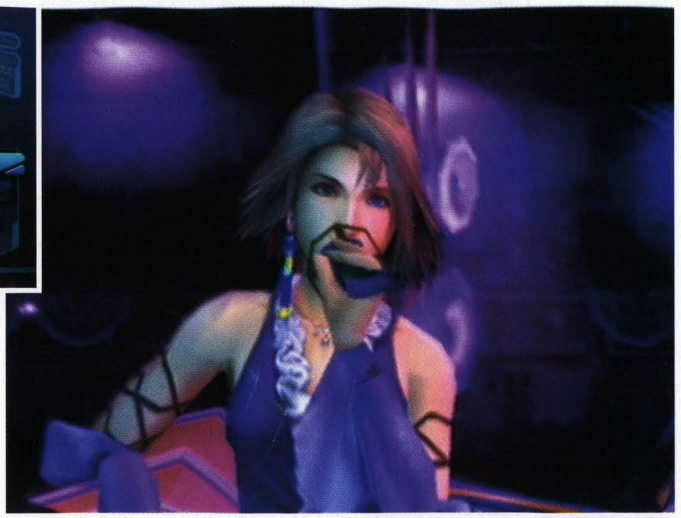
**Boss: Dark Bahamut**

No a pak že tu Aeoni nejsou ;-). Bahamut je kupodivu slaboučký. Použije na něj všechny Break ability, co máte, a pusťte se do rubačky. Dost vám pomůže enemy skill Mighty Guard, protože až si Bahamut odpočítá Mega Flare, budete mít co dělat, abyste se stačili vyléčit dřív, než použije Impulse ubírající okolo 400 až 600 HP.

Po zabití Bahamuta končí 2 kapitola.

## KAPITOLA 3

Po úvodu třetí kapitoly se automaticky dostanete na mapku a označí se některé lokace jako Hotspot. V této kapitole máte šanci získat zbytek obleků a další zajímavé věci. Před tím,



než se vydáte do Besaid, se skočte vyspat a pak se můžete vrhnout na postranní úkoly a vycvičit si skupinku.

Ještě jedna rada, od třetí kapitoly se vám občas podaří narazit v bojích na sondu. Zlikvidujte ji jako první, ale pouze NORMÁLNÍM útokem (Attack), smysl vám vysvětlím v dalším díle návodu.

**Mise 11 - Besaid**

Po návratu do Yuniny vesnice se jděte juknout na Lulu. Po rozhovoru s ní si popovídejte se Shinrou, který vám vysvětlí, k čemu slouží jeho sféry, které rozmisťuje, a pak se rozeběhněte do chrámu. Popovídejte si s lidmi a vydejte se na cestu do samotného chrámu. Proběhněte sekcí Cloister of Trial až k místu, kde narazíte na Wakku. Po konverzaci s ním se vydejte výtahem dolů.

**Boss: Dark Valefor**

Pro usnadnění souboje stačí jen použít Power Break, Mighty Guard a pak už jen rubat až do aleluja - s Dark Knightem je obzvláště vypečená akce Darkness a s Gun Magem pak Heaven's Cataract.

**Mise 12 - Kilika**

Jděte do domku Dony (jeden z nejzápadnějších domků v druhém obraze) a společně se pak vydejte k bráně. Zahrajte si na Solida Snaka a s Doninou pomocí se dostaňte do lesa. Jděte ke všem třem branám a poté se aktivuje sekvence, v níž vám Pain ukáže tajnou cestu, o které se zmiňovala Dona. Po stromech se dostanete skoro až k chrámu. Doběhněte k němu a zamiřte do Chamber of Faith. Až narazíte na Bartella, popovídáte si a půjdete do další místnosti, budou před vámi zavřené dveře, které otevřete zhasnutím ohňů na stěnách. V další komnatě, kde se v *FFX* použila Destruction Spere, budete bojovat se dvěma démony. Až je zabijete, objeví se na cestě pod schody oblek Samurai. Pakliže jste správně splnili všechny eventy a úkoly tak, jak jsem psal, měla by to být vaše předposlední sféra. K Ifritovi už doběhnete snadno.

**Boss: Dark Ifrit**

Postup při boje s Ifritem je obdobný jako u Valefora, ale navíc můžete využít dvou věcí mluvících ve váš prospěch. Vezmete-li si mřížku nebo prsten absorbující ohnivou magii, bude vás léčit sám Ifrit. Dva vytrénovaní černí mágové s Blizzagou dokáží udolat Ifrita tak rychle, že si ani nestačí zapálit cigárko.

**Mise 13 (nepovinná) - Bevelle**

Do Bevelle sice nemusíte, ale dosadí vám to velký kus mozaiky a navíc je to jediná šance, jak získat Crimson Sphere 1.

Po přenesení se do města uvidíte Gippala na balkoně, kam si můžete zaběhnout pro dva prsteny (dostanete je od procházejících se chlápků). Pak se stejně jako předtím odeberte do sálu, kde jste bojovali s Dark Bahamutem. Po překrásném rozhovoru točícím se mimo jiné i okolo Pain na vás zaútočí Malboro. Zlikvidujte obludu, seberte si sféru ležící na zemi a vraťte se na Celsiuse.

Před odletem do poslední části kapitoly se přesvědčte, že máte všechny nepovinné mise a sidequesty hotové, ve čtvrté kapitole nebudete mít příležitost to dohnat.

**Mise 14 - Djose**

Po příletu do Djose se rovnou vydejte do komnat elektrického jednorožce Ixiona. Před jeho komnatou bude hlouček Al Bhedu a před schodištěm bude elektrická bariéra. Jděte k pětici podstavců a zatlačte druhý podstavec zleva.

**Boss: Ixion**

Squirtle, volím si tebe! Aha, tak bohužel žádného vodního pokémona nemám, ale Yuna alias vodní cisterna taky pěkně podemele jednorožci kopítka.

Odměnou za poraženého Aeona vám budiž mřížka Unwavering Guard.

A bylo jaro... po sáhodlouhé animaci (nejde přeskočit a musel sem jí vidět 2x, grrr) se Yuna ocitne na tmavé louce. Až ji přestane bavit pobíhat okolo a řekne „I'm all alone", zmačkněte ⊗ na ovladači a pískej-

te pořád dokola, až se hory budou zelenat.

## KAPITOLA 4

Toto je asi nejhorší kapitola vůbec. Vyjeďte výtahem na horní palubu a promluvte si tam s Paine. Po návratu na můstek dostanete Al Bhed Primer. Prohlédněte si nově získané sféry a skočte si uložit hru. Pak se vraťte k Shinrovi a řekněte mu, aby vám ukázal jeho komunikační sféry. Zatím jsou aktivní jen čtyři místa. K tomu, abyste se v ději hnuli dál, musíte vidět celou animaci, tzn. že se hned neodpojíte. Vidět můžete tyto události:

**Besaid Island** - rozhovor s Wakkou; dvě děti pobíhající okolo
**Kilika Island** - rozhovor s Donou; Dona bude spát a po chvíli začne mluvit ze spaní; Barthello si s vámi popovídá v Kilika Temple (musíte počkat, než přijde)
**Mushroom Rock Road** - rozhovor s Gattou (scénář Youth League)
**Bevelle - rozhovor s Marodou**

Po shlédnutí těchto sfér si znovu uložte hru a popovídejte si s Buddym a pak s Paine. Nyní pokud chcete 100% zakončení, musíte si znovu prohlédnout komunikační sféry. Znovu vás upozorňuji, že nesmíte ukončit rozhovor dřív, než je třeba (konec rozhovoru poznáte tak, že se zesílí hudba hraná na pozadí)
- Besaid - prohlédněte si ji 7x, poslední je ukázka, ve které hráči sféru zničí blitzbalovým míčem
- Kilika Temple - stačí si ji prohlédnout jednou, po rozhovoru ji Barthello zničí
- Luca - prohlédněte si ji 3x, při čtvrtém pokusu už bude nefunkční
- Mi'ihen Highroad - zde je splnění úkolu trochu obtížnější, vysvětlení naleznete v sekci postranních úkolů
- Djose Temple - po 6x prohlédnutí sféry se už nepřipojíte, protože ji ukradne Al Bhed
- Guadosalam - stačí ji prohlédnout jednou, ale přišli byste o zajímavý rozhovor dvou strážných
- Thunder Plains - najděte chocoba a Shinra použije svůj nový vynález na teleportování chocobů, při druhém pokusu teleport selže
- Macalania Woods Entrance - stačí si sféru prohlédnout jednou, výjev, který v ní uvidíte, je závislý na tom, zda jste zastavili nájezd Ronsů na Guadosalam
- Macalania Woods Travel Agency - prohlédněte si tuto sféru jednou
- Bikanel Desert Excavation Camp - stačí si sféru prohlédnout jen jednou
- Calm Land Chocobo Ranch - prohlédněte si sféru 3x (pakliže máte chyceného nějakého chocoba)
- Calm Land Travel Agency - prohlédněte si sféru tolikrát, dokud neuvidíte v pozadí chlápka, jak cosi kutí s bednou (v 5. kapitole si z bedny můžete vzít 50000 Gilů)
- Mt. Gagazet Mountain Gate - k započítání stačí rozhovor s Khimarim, tj. jedno prohlédnutí
- Mt. Gagazet Hot Spring - prohlédněte si sféru 16x, pak už tam nikdo nebude

Po shlédnutí všech sfér si znovu uložte hru.

### Mise 15 - Moonflow

Buddy vás přemístí trochu jinam, než byste chtěli. Utíkejte po cestě a narazíte na chlápky shánějící se po Toblim. Toho budete honit až do Moonflow, kde z rozhovoru s ostatními vyplyne, že zde vůbec nebyl. Vydejte se tedy na cestu nazpět a po chvíli na něj znovu narazíte. Poté, co ho znovu ztratíte, povedou vaše kroky do Guadosalam. Až Tobliho konečně najdete, dostanete od něj Black Tabard Garment Grid.

### Celsius

Po návratu na loď si uložte hru a vydejte se do místnosti s barem. Po krátkém úvodu budete muset tajtrdlíkovat do rytmu, abyste získali nějakou tu odměnu. Po jednom neslavném pokusu jsem si řekl, že není co ztratit, a chaotickým mačkáním všech symbolů jsem si vytancoval necelých 300 bodů, což bohatě stačilo na první cenu Shmooth Shailing (vylepšený Ribbon, s automaticky začarovaným Slow). Po mezihře se znovu vydejte na můstek a připravte se na druhé kolo hry „ČumDoTé-Sféry". Zaběhněte za Shinrou a prohlédněte si následující lokace
- Besaid - dvakrát
- Kilika Port - prohlédněte si ji 4x a Dona ji pak pošle Barthelovi do chrámu
- Kilika Temple - prohlédnete si ji jen jednou, protože ji Barthello opět zničí
- Mushroom Rock - dvě prohlédnutí budou stačit
- Moonflow - prohlížejte si ji tolikrát, dokud neuvidíte Elmu, jak se snaží procpat chocoba na shoopuffa
- Guadosalam - stačí si ji prohlédnout jen jednou
- Macalania Woods Travel Agency - prohlédněte si sféru jen jednou, pak se bude opakovat ta samá akce
- Zanarkand Ruins - prohlédněte ji 3x, při posledním prohlížení bude Issaru spát úplně nalevo obrazovky

Po prohlédnutí sfér skočte za Buddym a vydejte se Thunder Plains.

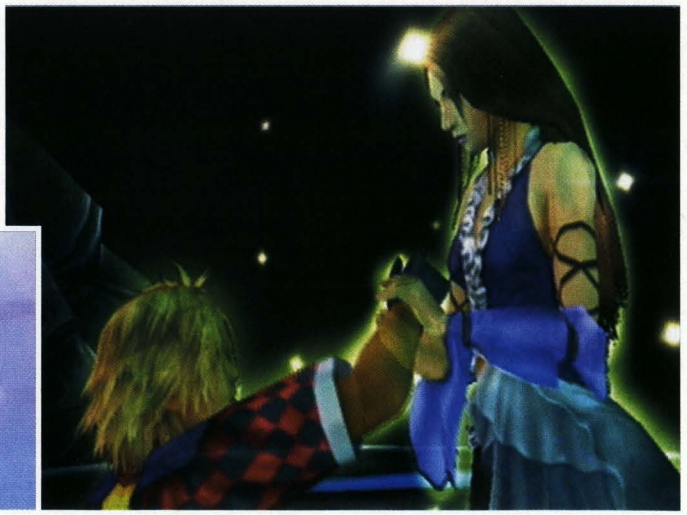
### Mise 16 - Thunder Plains

Po úvodním rozhovoru se vydejte ve směru, který vám ukazuje šipka, dokud nedorazíte do dračí sluje. K drakovi snadno doskáčete, ale před soubojem si upravte vybavení party, nebo byste mohli být nemile zaskočeni. Vezměte si prsteny navyšující HP a obranu, do party přihoďte dva fyzicky útočící charaktery (veškerá útočná kouzla jsou nulifikovaná) a jednoho léčitele.

#### Boss: Zalamander

Hned zezačátku na sebe hoďte Mighty Guard a oberte draka o Subliminator. Pak si s ním hrajte dle libosti, ale nezapomínejte udržovat hladinu HP na 1000, protože by vás pak mohl švihnutím ocasu citelně zranit a než byste se vyléčili, stačil by vás sfouknout ohnivým dechem. Kupodivu je v tomto souboji dobře využitelný oblek Lady Luck a její speciální abilita „házení kostek".

Po zabití obří ještěrky se vraťte do Thunder Plains a následně pak na palubu Celsius.



**Celsius**
Se všemi si promluvte a pak si promluvte s Toblim. Po FMV filmečku se vraťte na můstek a pohovořte si s Maechenem. Buddy vás upozorní na Leblanc, čekající ve strojovně. Při rozhovoru s ní dostanete Crimson Sphere 5. S tou se vydejte za Shinrou a zazvonil konec a kapitoly je konec.

## KAPITOLA 5

Nyní už vám v podstatě nic nebrání v tom, abyste se vydali do Farplane na poslední bitvu. Pakliže jste rozhodnuti se vydat vstříc konci hry, promluvte si s Brotherem a vyberte některou z lokací. Nezapomeňte ale, že je to poslední štace, tudíž i nepřátelé budou silní. Pakliže nejste alespoň na 60. úrovni, nechoďte zatím do Farplanu, měli byste to tam příliš těžké.

Pakliže se rozhodnete chvíli počkat, můžete podniknout následující kroky a zajistit si tak vyšší procento celkového dohrání hry.

Na začátku rozhovoru s Buddym by se vám měly všechny lokace kromě Bevelle označit jako „Hot Link". Možná jste si všimli, že vám pořád schází jeden oblek. K tomu, abyste ho dostali, musíte získat u všech lokací status Episode Complete. Pakliže ale uvidíte nápis Episode End, znamená to, že jste něco vynechali a nemáte všechny úkoly v dané lokaci splněné na 100%. Vzhledem k menšímu bugu budete muset jako první navštívit Zanarkand.

Bohužel nezbylo místo na kompletní popsání páté kapitoly a proto se vrhneme přímo na finální dungeon. Omlouvám se, ale budete to muset do příště vydržet, nebo si poradit sami.

### Konečná mise - Farplane

Promluvte si s Brotherem a vyberte si některou z nabízených lokací. Všechny vedou na stejné místo, akorát jsou obtížnější a delší, nebo můžete po cestě narazit na nějakou truhličku. Dejme tomu, že jste si vybrali Bevelle. Vydejte se po cestě dolů a před seskočením na velký plácek si připravte partu na souboj se Shivou - prsteny absorbující led, černého mága s Firagou a hlavně rychlého healera.

### *Boss: Dark Shiva*

Oproti Ixionovi a jiným doposud potkaným Aeonům je Shiva o poznání těžší. Má extrémně vysokou agilitu, takže nebude vůbec lehké ji zasáhnout a naopak její útoky jdou častokrát natolik rychle po sobě, že se nebudete stačit léčit. Pakliže máte ve skupině Dark Knighta, používejte Darkness, který by vám mohl stačit k tomu, abyste Shivu porazili jen s jednou útočící postavou.

Až sejmete Shivu, objeví se uprostřed plácku savepoint. Pakliže se chcete vrátit, máte ještě šanci, jinak si nezapomeňte uložit hru a můžete pokračovat dál. Následující souboj bych chtěl trochu rozvést, protože u něj můžete mít dost velké problémy.

### *Boss: Mindy, Cindy, Sandy - Dark Magus Sisters*

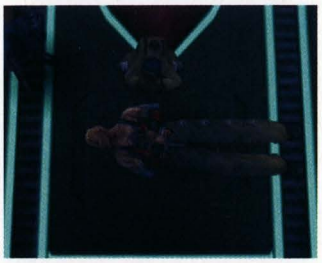
Jsou v podstatě dvě cesty, jak je porazit. Jedna je rychlá a riskantní a druhá je zdlouhavá, ale ani u té nemáte jistotu, že přežijete. Já osobně jsem bojoval proti MS dohromady pětkrát, abych si vyzkoušel různé postupy a mohl vám doporučit ten nejoptimálnější.

- první postup jsem nazval Rush (rychlý útok) a spočívá v rychlém útoku na všechny tři sestry zároveň, za pomoci ability Darkness. Pokud máte solidní skupinku a správně si volíte prsteny a mřížky, můžete se na 60. úrovni vyšplhat na úctyhodný damage 5000. Hladina HP vašich protivníků je od 10 000 do 13 000, takže byste je mohli smést první vlnou vašeho útoku. Pakliže se vám to nepovede, měli byste mít pořád dostatek energie k druhé vlně, ale mezitím už nejspíš stačí Cindy nahodit Big Gard.
- druhý postup je klasické ubírání a healování, ale u něj je nevýhoda v tom, že by vám po chvíli mohly sestry dát jejich overdrive Delta Attack, který vás sice nezabije, ale celá parta bude mít jen 1 HP. Předejít tomu můžete tak, že se nejdříve zaměříte na jednu ze sester. Nejoptimálnější se mi zdálo nejdřív zlikvidovat Mindy, protože má nejméně HP a její žihadlový útok Passado vám může pěkně zatopit. Druhou si vezměte na paškál Cindy, aby nemohla léčit Sandy, která je se svou Razií v podstatě neškodná.

Po souboji si můžete jít znovu uložit hru, nebo se vydat dál do nitra Farplane. Další boss na sebe dlouho nedá čekat.

### *Boss: Dark Anima*

Není se čeho bát. I když by Anima teoreticky měla být silnější než jiní Aeoni, je docela slabá. Má sice hodně HP, ale její obrana a útok jsou spíše k smíchu. Rozhodně se vám vyplatí použít modrého mága na vyčarování štítů a zrušení případných statusů způsobených útokem Pain.



Z Oblivionu si vrásky dělat nemusíte, ten je zde spíše pro efekt.

Jestli jste se dostali až sem, gratuluji. To nejhorší vás ale ještě čeká. Po rozhovoru s Leblanc a ostatními si budete moci zase uložit hru a vrátit se na Celsius. Tady si promluvte se Shinrou a pak jděte na horní palubu. Zde se odehraje scéna s Bratrem a Buddym. Pak jděte zkontrolovat Cida do pokoje a spustí se další scéna, poslední podmínka pro perfektní zakončení. Pak se vydejte zpět do Farplane Abyss, kde čeká Leblanc.

Až vstoupíte do následující lokace, budete nejspíš nemile překvapeni sortimentem nepřátel, na které zde můžete narazit. Jsou to sami o sobě bossové čítající například Omega Weapon, Great Malboro nebo Claret Dragona. Snažte se mě následovat ve všech krocích přesně tak, jak píšu. Je sice možné, že by se tolik nestalo, ale minimálně vám hrozí souboj s drakem Azi Dahaka se 150000 HP, který z vás každým úderem vysává energii. Rozhodně není o co stát, ale také se nedá říct, že by byl neporazitelný.

Po vstupu budete upozorněni na svítící plošinky na zemi a podivné varhany. Účel je zřejmý. Šlápnutím na plošinku se vám zahraje melodie a vy ji pak musíte zopakovat na klávesách. První plošinku a varhany najdete bez mé pomoci. Po zahrání melodie se deaktivuje brána. Utíkejte na rozcestí. Zde se dejte levou cestou a narazíte na další hrající plošinku položenou v místě, kde budou vyjíždět tyče s blesky. Až budou tyče zasunuté, stoupněte si na plošinku a pak pokračujte dál rovně na další rozcestí. Nechejte bednu na pokoji, pouze jděte doprava a utíkejte po cestě dolů, směrem k prvním klávesám. Narazíte na druhou plošinku. Třetí je nedaleko kláves a čtvrtá na konci cesty jižně od třetí. Až zahrajete správnou melodii, můžete se vydat dál.

Na dalším rozcestí jděte pravou cestou a po chvíli pod vámi bude další cesta. Seskočte na ni a jděte na spodní konec sešlápnout plošinu a pak na horní konec. Po sešlápnutí druhé plošiny Yuna seskočí zpět na rozcestí. Jděte levou cestou a narazíte na poslední plošinku. Zahrajte na varhany melodii a cesta k poslední ukládací sféře je volná.

Po chvíli narazíte na Gipalla. Při rozhovoru s ním získáte sféru Pain a automaticky si ji prohlédnete. Poslední savepoint a vaše poslední šance se ještě rozmyslet a vrátit se. Dotkněte se létající sondy. Ta má možnost buď vám ukázat rozložení sloupů, na kterých budete muset naskákat správnou melodii, nebo již zadanou melodii resetovat. Sloupy a jejich pořadí jsem označil na screenshotu vytípnutém ze hry, takže se ho jen stačí držet a měli byste mít melodii v cuku letu. Možná vám bude chvilku trvat pochopit, jaký sloup vás kam odveze, ale nemusíte se bát, přinejhorším si melodii zresetujete u sondy. Po správném zadání vyskákejte k bráně, od které vede cesta dál a pokračujte až na místo, kde se opět setkáte s ostatními. Chcete-li, můžete se vrátit a naposledy si uložit hru. Po rozdělení úkolů se vydejte východní cestou na Vegnaguna.

***Boss: Vegnagun (ocas)***

Určitě jste už nějaký díl *Final Fantasy* hráli, tak zajisté víte, že trend všech dílů *FF* je „těžko na cvičišti, lehko na bojišti". I zde to platí a obtížnost finálního bose je spíše sestupná, než abyste se museli po každém boji křižovat a modlit se, abyste našli dostatek sil na dalšího bosse. Můj osobní rekord je necelá minuta a to jen díky dvěma temným rytířům používajícím abilitu Darkness a jednomu alchymistovi zajišťujícímu léčení Mega-Potiony. Pro mě byl tento souboj brnkačka a pokud jste se drželi mojí rady, tak byste teď měli mít postavy zhruba kolem 60. úrovně a výš. Po celou dobu souboje ocas používal pouze dva útoky. Ten slabší byl laser, který jedné postavě ubíral od 1000 až 2000 HP v závislosti na hodnotě magické obrany a jeho účinek lze snížit použitím kouzla Shell. No a ten silnější bylo mohutné máchnutí ubírající všem okolo 2000 HP. V tomto případě stačilo začarovat kouzlo Protect.

Po zničení první části pokračujte dál po lávce nahoru k tělu Vegnaguna, dokud nenarazíte na trojku Leblanc, Ormi, Logos. Automaticky začne druhá část finálního souboje.

***Boss: Vegnagun (noha)***

Všimněte si tří barevných sfér pod nohou. Na ty sice útočit nebudete, ale ony se vám postarají o veškerou zábavu, kterou si při boji užijete. Mighty Guard je samozřejmostí, i když v tomto boji byste se snadno obešli i bez něj. Koule občas sešlou menší napalm, ale ten vám ubere stěží 700 HP. Jinak veškerá útočná magie jsou klasická kouzla třetího stupně. Jediné, čím by vás mohl Vegnagun zaskočit, je kouzlo Brake, způsobující zkamenění, ale to se dá ošetřit lektvarem Soft nebo kouzlem Esuna. I přes svůj mohutný vzhled má noha pouhopouhých 18000 HP - jo jo, už to není to co dřív, jako s Jenovou nebo Ultimecií, když měly 200000 HP a zlikvidovaly vás jedním mávnutím ruky.

Tak, teď už naposledy vás varuji, pakliže se chcete vrátit, máte šanci. Pokud půjdete dál, hra už přebere veškerou kontrolu a budete bojovat až do konce - buď vašeho, nebo Vegnagunova. Jestli jste skálopevně rozhodnuti, následujte cestu až nahoru.

***Boss: Vegangun (jádro)***

O tomto souboji by se daly psát úplné básně, stejně jako o celé hře samé. Bohužel to do návodu nepatří a opravdu nevím, co bych si ještě měl cucat z prstu za strategie v boji. Nasaďte klasické kombo Mega-Potion + Darkness a maximálně do dvou minut máte obra sestřeleného a jeho hlavu na podnose.

***Boss: Vegnagun (hlava)***

Když jsem mluvil o hlavě na podnose, myslel jsem to doslova. Předposlední etapa finálního boje je stejně jednoduchá jako souboj s jádrem. Kromě samotné hlavy na vás budou útočit i dva rohy, které mají vlastní energii a dají se zranit jen ve chvíli, kdy se hýbou. Společně můžou zaútočit speciálním útokem Pallida Mors, který ač vypadá, že je elektrický, je braný jako fyzický a dává jednomu nebožákovi damage okolo 1500 HP. Druhý útok, který rohy můžou dělat, je Lacrimoso - jeho síla je různá a zajímavé na něm je to, že pravý roh útočí na manu, kdežto levý na energii. Žádné další zvláštní útoky jsem neschytal. Hlava je prakticky bezbranné stvoření s jedním trochu slušnějším útokem dávajícím poškození okolo 1000 HP, jinak má spíše funkci léčitele rohů.

A po souboji předposledním je tu souboj poslední...

### *Finální boss: Shuyin*

Alespoň trochu těžší boss na závěr. Pokud jste byli smutní, že jste ve hře neviděli Tiduse, teď toho asi budete litovat. Shuyin je vlastně přesná replika Tiduse a mezi jeho speciality patří hlavně Tidusovy overdrivy. Po veselém nástupu mi Shuyin jedním overdrivem ubral 3000, ani jsem se nestačil rozkoukat a než jsem začaroval Mighty Guard, byl tu další, ale naštěstí ne tolik silný. V tomto souboji půjde hlavně o rychlost, rychlost léčení. Darkness je pro tuto chvíli zbytečně zdlouhavý na čekání, ale na druhou stranu je zase jistější, protože Shuyin má rychlé nohy a normálním útokům vesele uskakuje. Každopádně si nenechejte ubrat energii pod 3000 a budete v pohodě.

Zazvonil konec a pohádky je konec? Ale kdeže. Ještě se ovladače nepouštějte, budete ho potřebovat. Ať už s pomocí návodu nebo vlastní pílí jste dosáhli maximálního hodnocení, máte možnost se podívat na speciální zakončení. Celkem jsou 3 zakončení. Normální, dobré a perfektní. Dobré zakončení získáte, i když nedosáhnete 100% kompletace hry, ale musíte splnit podmínku popsanou níže. K získání perfektního konce je zapotřebí získat 100%. Pro aktivování dobrého nebo perfektního konce musíte po finálním souboji při scéně, kdy Yuna prochází loukou, mačkat ⊗ a pískat na Fayth. Ten se vás zeptá, jestli „ho" chcete vidět znovu a vy dejte horní odpověď. Speciální scény jsou ukázané až po skončení titulků.

Pozn. Do návodu se 5 kapitola nevešla, ale po označení Lucy jako

aktivního odkazu budete přesunuti na blitzbalový stadion. K získání dobrého konce je zapotřebí vyhrát jednu sezónu v Blitzballu.

Na samém konci hry budete otázáni, zda si chcete uložit nově vytvořenou pozici - její smysl je stejný jako u her typu *Resident Evil* atp. Když tuto pozici později načtete, budete moci hrát hru znova, s již získanými věcmi (přesněji popsáno bude v dalším díle návodu).

## NEPOVINNÉ MISE

### Behind the Scenes, Luca, kapitola 1

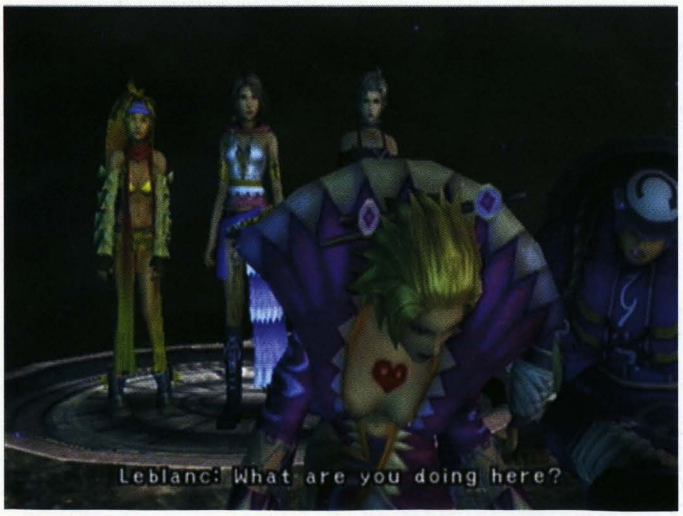
Přeneste se do Lucy a začne se odvíjet filmeček, po jehož skončení budete ovládat Yunu coby masku Moogla. Seběhněte schody a po příchodu na náměstí vás osloví prodavač balónků. Zaběhněte za ním k jeho vozíku a dostanete za úkol roznést 10 pouťových balónků. Všechny postavičky, kterým máte balónek donést, jsou na náměstí a stačí jen dobře hledat. Za odměnu získáte desku Healing Wind s kouzly Cure, Cura, Curaga.

### Foggy Fiend Frenzy, Mushroom Rock Road, kapitola 1

Po příchodu do lokace uvidíte pár(eček vašich známých, jak utíkají do skal. Dejte řeč se samotně postávajícím Claskem (musí to být teď). Doběhněte k hloučku u odbočky a prohoďte pár slov s osazenstvem. Na všechny jejich otázky odpovězte kladně a pak se vydejte za Ormim a Logosem. Po chvíli na ně zase narazíte. Následujte je do spodní části mapy a po chvíli hledání je naleznete a získáte Crimson Sphere9. Až budete mít všech 10 sfér, vložíte je do dveří a otevře se vám skrytý dungeon, ale o něm podrobněji napíšu až příště. Vraťte se zpět na hlavní cestu, ze které jste sešli, a pokračujte po ní dál až k hlavnímu výtahu. Zde si promluvte s Ermou a za splněnou misi získáte Glass Buckle a Heart of Flame Grid.

### Shave The Hypello?, Moonflow, kapitola 1

Splnění této mise bude mít vliv na pár dalších faktorů ve hře. Lze ji dělit na tři větve:
a) vůbec se nepokusíte misi splnit a později získáte prsten garantující, že budete útočit za 9999, pakliže hodnota vaší energie bude napsaná žlutě
b) pakliže chcete Minerva's Plate, NESMÍTE mluvit s Toblim
c) úspěšně splníte misi, dostanete procenta, možnost jezdit na shoopufovi a v páté misi Key to Succes nebo Kaiser Knuckle - závislé na misi ve 3. kapitole Battle Blockade.




### Sidequesty

***Luca, kapitola 1 - přístupná po dokončení „Behind the Scenes"***
Vydejte se do šaten blitzballových týmů a jděte po schodišti napravo. Narazíte na Rina, který vám dá Al Bhed Primer a odejde. Vyběhněte po schodech do haly a seběhněte do sousedních šaten. Zde si popovídejte s klukem s maskou a nechejte si vysvětlit pravidla hry Sphere Break. Poté od něj dostanete pár mincí do začátku. Vraťte se do haly a odejděte z ní do přístavu napravo, kde z truhly seberte Thunder Spawn Garment Grid obsahující kouzla Thunder, Thundara a Thundaga. Pak se můžete vrátit na loď.

***Mushroom Rock, kapitola 1 - přístupná po splnění mise Foggy Fiend Frenzy***
Poté, co si promluvíte s Ermou na konci mise FFF, vyjeďte výtahem do vojenského tábora a zaběhněte si promluvit s Maechanem (sedící muž v rohu). Dejte druhou možnost a nechejte ho odvyprávět celý příběh. Získáte 1% navíc. Pak si dvakrát promluvte s Lucil. Vraťte se k ukládací kouli a utíkejte k protějšímu okraji srázu. Najděte cestičku schovanou pod okrajem a z bedny si vezměte mřížku Restless Sleep. Až se znovu vrátíte na odbočku k hlavnímu stanu Youth League, narazíte na Claska a poprosí vás o vzetí na loď, vezměte ho sebou, později se vám bude hodit a navíc je to třeba ke 100% dohrání hry.

***Kilika, kapitola 1 - před splněním 4. mise***
Zaleťte si do Kiliky trochu se seznámit s místními obyvateli. Ve druhém obraze v domku na jihozápadě bydlí Dona. Přátelsky si s ní popovídejte a pak přeběhněte přes most a dejte řeč s chlápkem s kamerou. Tento bod je potřeba k pozdějšímu získání přístupu do ležení Youth League.

***Guadosalam, kapitola 1***
Před cestou do Macalanie se stavte v Guadosalamu a zajděte se podívat ke vchodu do Farplane. Uvidíte zajímavý rozhovor a také je to potřeba ke kompletnímu dohrání.

***Macalania Woods, kapitola 1***
Vzpomínáte si ještě na jezírko, kde jste bojovali s obřím slizem a našli jednu z Jechtových sfér...? Pokud už víte, o čem je řeč, zaběhněte tam a narazíte na starého Guada, Seymourova pobočníka Tromella. Po úvodním rozhovoru si s ním ještě čtyřikrát promluvte a dostanete ultimátní oblek pro Pain včetně nejjednodušší mřížky ve hře. Potom si u savepointu promluvte se třemi hudebníky.

***Calm Lands, kapitola 1***
Po prvním představení lokace

>>

## Sidequesty

seběhněte z kopce dolů a promluvte si s chlápky u vznášedla. Můžete si zahrát hru Lupine Dash, která sice není povinná, ale následující úkol ano. Znovu si s nimi promluvte a nabídnou vám úkol, který můžete plnit za dvě strany - Argent, Inc. nebo Open Air, Inc. Na vaší volbě nezáleží, ale splnění této mise je důležité k označení Calm Lands jako Active Link. U Travel Agency přijměte další úkol spočívající v hledání nevěsty.

***Mt. Gagazet, kapitola 1***
Zaběhněte se podívat na vašeho přítele Khimariho. Až se vás bude ptát, zvolte volbu We'll take care of Lian and Ayde - je to důležité pro získání jednoho z obleků a dalšího vývoje hry. Z rozhovoru vyplyne, že se ztratily dvě děti. Slibte Khimarimu, že mu je pomůžete najít. V každé kapitole s nimi budete muset promluvit, aby se quest ukončil jako splněný. Ve druhé kapitole najdete děti na Calm Lands a ve třetí kapitole na Thunder Plains. Tam jim pak poradíte, kam by se měly vydat. Na děj by to nemělo mít vliv, takže si sami zvolte, jakou odpověď chcete.

***Bevelle, kapitola 1***
Z lodi se přeneste do Bevelle a vydejte se směrem k chrámu - teď hlavnímu stanu New Yevonu. Tam si promluvte s Baralaiem, vůdcem skupiny a získáte Tiamat. Ten sice není nic moc extra, ale je potřeba tento úkol splnit, abyste mohli v 5. kapitole ukončit epizodu.

***Luca, kapitola 2***
Zaběhněte do Lucy a na náměstí, kde jste předtím rozdávali balónky, bude Shelinda, která s vámi udělá rozhovor. Za pomoc při natáčení získáte Covetous Garment Grid.

**Guadosalam, kapitola 2**
Ještě před tím, než získáte obleky pro všechna tři děvčata, je potřeba se přemístit do Guadosalamu a promluvit si s hlídkou před Seymourovým palácem.

***Thunder Plains, kapitola 2***
Poblíž vchodu směrem k Guadosalam bude stát otec Rikku, Cid. Promluvte si s ním, čímž si zpřístupníte další pokračování tohoto eventu v dalších kapitolách. Rovněž u první věže můžete dát řeč s chlápkem kalibrujícím bleskosvody. Slibte mu nakalibrování věží a dá vám přesné instrukce, co a jak dělat. Je zde 10 věží, které se musí nakalibrovat, ale k tomu, aby vám technik odevzdal odměnu, stačí nakalibrovat jen 5 věží - ale musíte najít všech 10. Pakliže vám pořád bude jedna věž scházet, vydejte se k první věži za Travel Agency a jděte po pravém kraji mapy. U jezera vás holky upo-

Promluvte si s osazenstvem a vydejte se po cestě směrem k Djose Temple. Po nějaké době narazíte na šišlavého obchodníčka s kárkou, který vás poprosí o pomoc. Přijměte jeho prosbu a vydejte se společně s ním po cestě do Moonflow. Vždy, když se chocobo zastaví, objeví se na scéně bandita a pokusí se ukrást z vozíku náklad. Rychle ho zneškodněte, než se mu podaří utéct vám s nákladem. Až se s kompletní zásilkou vrátíte do Moonflow, dostanete oblek „Gun Mage" a mřížku Helios Guard.
Sféru Gun Mage lze získat i ve třetí kapitole jako odměnu za prodávání lístků, avšak nebudete mít možnost uzavřít lokaci a dokončit hru na 100%

### Follow That O'aka!, Macalania Woods, kapitola 1

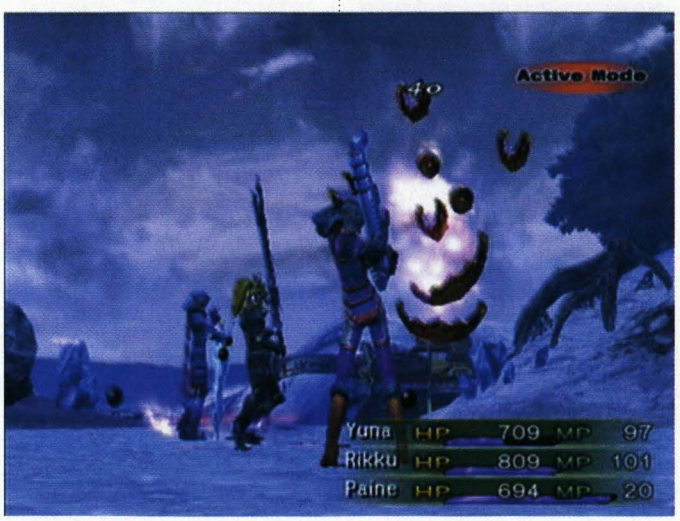
Doběhněte k jezeru Macalania a narazíte na Al Bhedy a po rozhovoru se ženou i na O'aku XXIII, který pak vezme nohy na ramena. Jděte do předchozího obrazu a začne se další mise, ve které máte dohonit O'aku. Zkratkou po světelné cestě se vydejte zpět k savepointu, uložte si hru a vydejte se po sousední cestě vedoucí do Calm Lands. Znovu narazíte na O'aku, který uteče, takže jděte o dva obrazy dál směrem na planiny a pak zahněte vlevo na mýtinku, kde narazíte na starého Guada. Třikrát si s ním promluvte a uvidíte schovaného O'aku. Jděte za ním a dejte řeč. Řekne vám o svých problémech a poprosí vás o pomoc. Nabídněte mu úkryt na Celsiusu a máte vyhráno. Od vděčného hokynáře dostanete desku Ice Queen s kouzly Blizzard, Blizzara a Blizzaga. Na lodi zaběhněte do baru

a dejte řeč s O'akou. Poté, co u něj v průběhu 1. a 2. kapitoly koupíte věci za 100000, dostanete nekřesťanské slevy. Bohužel je to zároveň nutné pro dohrání hry na 100%

### Can you Dig It?, Djose Temple, kapitola 1

Po úvodním rozhovoru si promluvte s lidmi a počkejte, dokud nezmizí celá fronta ve stanu u savepointu. Pak tam jděte i vy a nechejte se zaregistrovat. Poté ze stanu zamiřte přímo do chrámu a po rozhovoru se vydejte směrem na jih k mostu vedoucímu na Mushroom Rock Road. Tady si promluvíte s Gippalem. Odpovězte mu, že opravdu chcete kopat a dostanete od něj dopis opravňující vás k hledání na poušti. Vraťte se k ukládací sféře a warpněte se na Celsiuse. Jako další lokaci zvolte Bikanel.

Vydejte se za Rikku a utíkejte pořád za ní. Po nějaké době padnete vysílení na zem a Al Bhedé vás




odvezou do jejich tábora. Až budete opět ovládat Yunu, zaběhněte si promluvit se dvěma konverzujícími chlápky a do tábora přiletí Nhadala. S tou si promluvte a ukažte jí dopis od Gippala. Začne se mise, ve které máte za úkol vykopat součástku na opravu stroje, označenou žlutým křížkem. Kopáním v místě označeném bílým křížkem si můžete přilepšit, nebo také být napadeni monstry. Promluvte si s pilotem u vznášedla a po vysvětlení toho, co máte udělat, s ním odleťte na vykopávky. Poté, co najdete poklad a vrátíte se, bude mise splněna a dostanete svoji odměnu.

Pakliže byste se snažili otevřít truhlu, zjistíte, že je zamčená. Odemknout půjde až v 5. kapitole. Budete se muset vydat za Claskem a poslat svoje chocobí kopače do centrální části pouště a možná se jim povede klíč najít. V truhle je zamčená mřížka pro zloděje.

### Run the Gunner's Gauntlet, Besaid, kapitola 2

Promluvte si s nejbližším blitzballovým hráčem a po příchodu Beclama mu odpovězte horní volbou. Pak se buď můžete rovnou vrhnout na střílení potvor, nebo si projet tutorial. Během 7 minut se musíte prostřílet až na pláž, kde na vás bude čekat Beclam. Minimum pro úspěšné splnění mise je 500 bodů, ale čím víc jich získáte, tím lepší věci pak dostanete.

### Cuckoo for Chocobos!, Mi'ihen Highroad, kapitola 2

Zaběhněte do Travel Agency, kde narazíte na dívku s culíky. Utíkejte za ní na útes a promluvte si s ní. Na první otázku odpovězte spodní

volbou a na druhou otázku horní. Pak se začne mise, v níž musíte chytit chocoba. Sledujte Rikku a v dalším obraze se vydejte po stopách chocoba trousícího peříčka (ne všechny se vyplatí sbírat, jinak vám pták uteče). Až ho doženete a obklíčíte, začne hra na nahánění. Musíte se trefit a vběhnout chocobovi do cesty, aby vám neutekl. Sice vás párkrát přeskočí, ale nakonec ho chytnete. Poté, co se vám podaří ptáka polapit, pro vás přiběhne chlápek, abyste se rychle vrátili, protože přátelé jsou v maléru. Uložte si hru a vydejte se tam, kam ukazuje červená šipka na mapě.

Chocobo Eater je trochu hladový a máte jen chvíli na to, abyste k němu doběhli, nebo bude s ptáky amen. Až se k němu dopracujete, začne souboj.

### Boss: Chocobo Eater

Příšerka je imunní vůči oslepení a Power Breaku. Naopak její slabinou je oheň, čehož se dá velmi dobře využít. S partičkou okolo 20. levelu byste neměli mít potíže.

Až vyklepnete hejska, získáte mřížku Selene Guard a vrátíte se na Celsiuse. Znovu se warpněte k Travel Agency na Mi'ihen, promluvte si s Claskem a vezměte ho na loď i s ostatními (pouze pokud jste ho vzali na loď už v první kapitole).

### Clean Sweep, Calm Lands, přístupné po vzetí Claska na palubu v 2. kapitole

Utíkejte za Claskem k bývalé Monster Areně a promluvte si s ním. Chce-li pomoc, tak proč ho odmítnout? Přijměte žádost a vypravte se na lov monster.

V boxech uvidíte monstra, koukající se do chodby. Pouze to, které se bude dívat směrem ke vchodu, je to pravé. Naštěstí se nic nestane, když se dotknete hologramu, takže jen lezte od příšery k příšeře, dokud se nestrefíte a nezačne boj. Až naleznete všech 5 potvor, vrátí se Yuna & spol ke vchodu, kde bude vystrašený Clasko. Doplňte si energii a jděte sejmout elementy. Po skončení mise budete mít možnost chytat chocoby. Celý systém je ukradený z *FF VII*, takže ho nebudu moc rozepisovat, protože Clasko vám ho stejně vysvětlí. Pokuste se chytit alespoň jednoho chocoba v průběhu 3. kapitoly, kvůli 100% statusu.

### Who Needs an Invitation?, Mushroom Rock, kapitola 2 (scénář New Yevon)

Místní obyvatelé vás nemají rádi, proto vám budou cestu k hlavnímu stanu pěkně znepříjemňovat. Probojujte se až k hlavnímu velkému výtahu, kde na vás bude čekat boss.

### Boss: Irma

Bílým mágem zrušte všechna podpůrná kouzla, která Irma použije, a vrhněte se na její kumpány. Pak se zbavte i jí.
Po souboji jděte k výtahu a seberte si tam oblékací mřížku.

### Track Down the Troupe, Macalania Woods, kapitola 2

Jděte po normální cestě směrem k Travel Agency a po chvíli narazíte na Hypella, který se bude shánět po svých muzikantech. Slibte mu pomoc a dostanete od něj dopis. Doběhněte k jezírku, kde jste v první kapitole potkali Tromela, a najdete zde muže s harfou. I on vás poprosí o pomoc spočívající v tom, že musíte najít kruh z modrých motýlů a vstoupit do něj. Tím se zruší kouzlo a proměnění lidé se změní zpět do původní podoby. První dva kruhy naleznete v obraze, kde se právě budete nacházet. Další kruh motýlů naleznete na cestě (budete muset z cesty do něj skočit). Hledané hudebníky naleznete u jezírka naproti tábořišti, kde se předtím ukrýval O'aka, a pak na rozcestí světelné cesty u Celestial Flower. Pak vás hra automaticky přesune k harfistovi a po rozhovoru s ním je mise skončena. Pakliže jste již získali ultimátní sféru pro Pain, získáte akorát prsten a navíc 2%. Nechejte se přenést na Celsiuse a pak se znovu vraťte do Macalanie. Promluvte si s Hypellem a dostanete od něj malý dáreček Bitter Farewell Garment Grid a Minerva Plate - ultra silný prsten pro kouzelníky.

## Sidequesty

zorní na věž, která je daleko od vás a nemohou se k ní dostat. Jděte tedy podél vody na sever a po chvíli se dostanete na místo, odkud půjde udělat kalibrace na dálku. Technik bude čekat v Travel Agency.

***Mushroom Rock Road, kapitola 2 (scénář Youth League)***

Vzpomínáte si, kde jste předtím získali Crimson Sphere 9? Zaběhněte tam a dostanete další sféru, Crimson 7. Pak jeďte až do sídla Youth League a na srázu naproti savepointu seberte prsten přidávající k HP 60%, to už je slušné, ne?

***Luca, kapitola 3***

Chcete si oddychnout od nekonečné akce? Turnaj ve Sphere Breaku je pro to jako stvořený. Vydejte se do Lucy a hned po příchodu budete zaangažováni do turnaje. Musíte třikrát vyhrát, naopak můžete jen třikrát prohrát a máte konec s turnajem. Každý hráč má danou obtížnost znázorněnou hvězdičkami. Dva lidé se dvěma hvězdami jsou v obraze s kašnou a třetí u savepointu vedle schodiště vedoucí ven z města. Před třetím zápasem si hru uložte, protože finále nebude žádná brnkačka. Utkáte se v něm se Shinrou a věřte, že je pekelně těžký. Jediný zaručený způsob, jak ho porazit, je střádáním bonusů za echo, ale i to se nemusí povést, protože skřet schválně občas vylosuje číslo 1 a tím vám de facto zruší sérii. Mnoho lidí s ním má problémy, ale pokud se vám ho nepodaří porazit teď, příště už to bude prakticky nemožné.
Za předpokladu, že jste vyhráli turnaj, získáte oblek Lady Luck se skvělou abilitou zdvojnásobující zkušenosti získané v boji. Výhra je také jednou z podmínek pro získání 100%.

***Mushroom Rock Road, kapitola 3***

Na začátku třetí kapitoly se tato lokace označí jako Hotspot, ale vůbec nechápu z jakého důvodu... promluvte si s lidmi postávajícími v hloučku u odbočky k velitelství, hlavně pak s Lucil a Yaibalem. Po rozhovoru se vydejte do Djose Temple a promluvte si s jednoočkem. Toť vše.

***Moonflow, kapitola 3***

Zaběhněte se podívat na Tobliho (pidimužík s maskou v červeném obleku) a dvakrát si s ním promluvte. Bude se vám to hodit v příští kapitole.

**Bevelle, kapitola 3**

Opět se zajeďte podívat do sídla New Yevonu a promluvte si s každým, koho potkáte.

>>

>>

## Sidequesty

***Guadosalam, kapitola 3***
Copak asi dělá Leblanc... utíkejte do Seymourova paláce a jděte si popovídat s „Laurelem a Hardym" do jídelny. Pak skočte za Leblanc do jejího pokoje a znovu se vydejte do jídelny. Běžte do tajné chodby, u savepointu zahněte vlevo a zamiřte do místnosti, kde vás předtím Leblanc načapala. Z truhly si vezměte prsten a po bednách vylezte na balkon, na jehož konci naleznete Crimson Sphere 4. Potom se vraťte k savepointu a jděte do Logosova pokoje (vzdálenější), kde si po filmečku prohlédněte sféru položenou na polici a po jejím zkouknutí se objeví Maechan. Poproste ho, aby vám pověděl svůj příběh, který vám ledasco osvětlí.

***Thunder Plains, kapitola 3***
Kousek od místa, kde stál předtím, bude opět stát Cid, pořád v mírně nevrlé náladě. Přesto si s ním promluvte. Také nezapomeňte promluvit s mladými Ronsy Lianem a Aydem, které najdete u odpočívadla - viz výše.

***Besaid Island, kapitola 3***
Možná si lámete hlavu nad tím, od čeho je klíč „Besaid Key", který jste při hře získali. Je od truhly v chrámu, ležící v pravé místnosti. Odemčením truhly získáte speciální Search Sphere, s jejíž pomocí můžete hledat další schované sféry. Postup je jednoduchý. Držením e se ukáže indikátor zaznamenávající vlny ze sfér a podle síly signálu pak můžete sféry hledat. Po nalezení a vyhrabání sféry se do ní můžete kouknout a najít tak kouli s napsaným číslem. První komunikační sféra je ukrytá přímo ve vesnici za dvojicí stanů na východě na konci cestičky. Tou se pak koukněte do věže chrámu. Druhá komunikační sféra je ukrytá nalevo od ukládací sféry a druhé číslo najdete na protější skále. Třetí sféra je zahrabaná v obraze s vodopády, před prvním mostem. Hledejte ji po pravé straně cesty a její zorné pole nasměrujte k vodopádům. Poslední sféra je ukrytá u útesu, odkud skočil Wakka s Tidusem do vody. Vyhrabete ji u samého okraje srázu na levé straně. S ní se podívejte na nedaleké palmy. Tak, máte-li už všechna čtyři čísla (pokaždé jsou jiná), můžete se vydat do jeskyně, kde předtím meditoval Wakka. Hned na prvním rozcestí se dejte vpravo a narazíte na číselník, kam zadejte získaný kód. Proběhněte tajnou chodbou a až vyběhnete u vodopádů, dejte se vlevo. Z truhly seberte Raging Giant Garment Grid.

### YRP, the Scalpers Three, Moonflow, kapitola 2

Utíkejte k malému červenému mužíkovi v červené masce (Tobli) a promluvte si s ním. Má poněkud trable s prodejem vstupenek na koncert, ale pro vás to nebude problém. Dostanete 10 vstupenek, které musíte prodat s pokud možno co nejvyšším profitem. V závislosti na tom pak budete odměněni. Podle následujícího výpisu zjistíte, z koho se dá vytřískat co nevíc peněz. Pakliže cenu vstupenky příliš předražíte, postava se urazí a už ji nebude chtít. Naopak pokud prodáte lístek příliš levně, nedostanete za něj nic a nebudete tak dobře ohodnoceni.

1) Mi'ihen Road - žena stojící u samého konce cesty - 1500
2) obraz s Toblim - žena stojící na kopci - 1500
3) u ukládací sféry - žena s dítětem - 1500
4) přístav - chlápek stojící nalevo - 2000
- stařík sedící na schodech - 1500
5) přístav (přejedete řeku) - chlápek ve stanici (napravo) - 2000
- malá holčička - 2000
- dívka u skupinky muzikantů - 2000
6) u vývěsní tabule - žena stojící zády ke kameře - 2000
7) cesta do Guadosalam - chlápek na cestě - 1500
chlápek u vstupu do Guadosalam - 2000
Vaše odměna je rovněž závislá na tom, zda jste splnili misi „Shave the Hypello". Pakliže jste ji předtím neudělali, získáte oblek Gun Mage až nyní a k němu ještě Muscle Belt a mřížku Seething Cauldron.

### Operation: Monkey!, Zanarkand, kapitola 2

Vraťte se do Zanarkandu a utíkejte k sálu Cloister of Trial. Narazíte na Issarua, který vám poví o potížích s opičkami. K tomu, aby byly šťastné a klidné, jim musíte přiřadit správného partnera. Nejdřív seberete opičku, ze které vylétají srdíčka, a pak ji přenesete k jejímu nastávajícímu partnerovi. Lokaci sem rozdělil do šesti částí očíslované od chodby, kde jste se setkali s Issaru, až po síň, ve které se bojovalo s Yunalescou. Pořadí dvojic je následující.
6 + 4; 5 + 2; 1 + 6; 5 + 3; 3 + 6; 5 + 3; 4 + 1; 3 + 4; 5 + 1; 3 + 1; 4 + 1; 1 + 5
Po seřazení dostanete prsten pro kouzelníka.

### Secure the Agency!, Macalania, kapitola 3

Po příchodu k Travel Agency uvidíte spoušť způsobenou monstry. Začne se mise, v níž se musíte probojovat šesti souboji bez přerušení. Musíte se léčit v souboji (oblek Alchemist je zde k nezaplacení) a probojovat se tak až do Travel Agency. Od polomrtvého Al Bheda schovávajícího se v domku dostanete oblek Berserker a Pride of the Sword Garment Grid. Pakliže se vydáte do laguny, kde předtím byl hudebník hrající na harfu, najdete zde malé pidižvíky. Promluvte si s nimi a nad vodou se objeví malý neškodný sliz, ze kterého si můžete vzít mřížku Howling Wind.

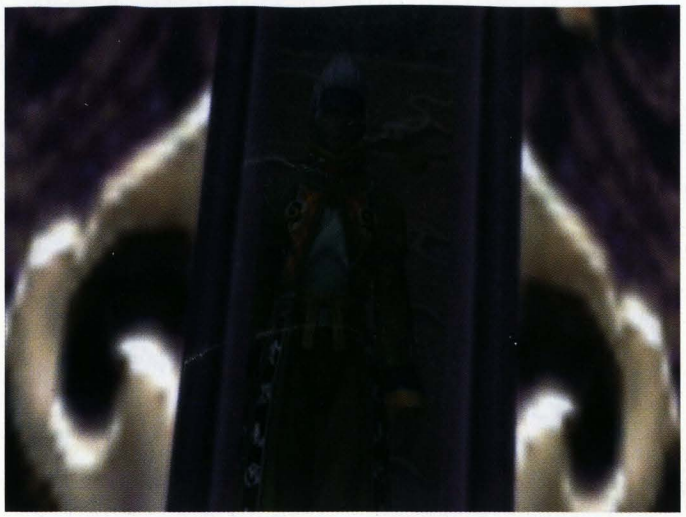
### Machina Mayhem!, Mi'ihen Highroad, kapitola 3

Po příchodu na silnici se dozvíte o napadání nevinných lidí Al Bhedskými stroji. Dostanete za úkol zneškodnit 13 robotů, označených na mapě zeleným bodem. Zároveň s vámi budou operovat i Al Bhedé, takže si musíte trochu pospíšit, aby se vám podařilo sejmout alespoň 7 útočníků. Jako odměnu dostanete 10 000 Gilů a mřížku Undying Storm.

### Tourist Trap, Calm Lands, kapitola 3

Při výběru mise na mapě dejte Cavern of Stolen Faith a po přenesení se k jeskyni zaběhněte k hloučku. Babče řekněte, že jí pomůžete, a mise může začít.

Vaším úkolem je zachránit 15 lidí uvězněných v jeskyni, ale abyste to neměli tak jednoduché, bude si každý z nich vymýšlet všelijaké nesmysly, takže pokud budete mít ve skupince tři lidi, odmítne jít s vámi atd., no nepotěší to. Prvních 11 lidí naleznete snadno, jeden člověk bude ukryt ve slepé uličce vedoucí nalevo, kousek před



Yojimbovou komorou. Vždy, když zachráněné lidi dovedete k východu, tak se s vámi automaticky rozloučí a občas vám dají i kousek součástky nazvané „Energy Core". Po zachránění 13 lidí budete mít 6 jáder. Jděte k východu z jeskyně a promluvte si se zde přítomnými lidmi. Dostanete 7. jádro umožňující teleportovat se do tajné komory. Přemístěte se k Yojimbově komnatě a přeneste se do východní místnosti (V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ NE DO SEVERNÍ!). Zde zachraňte chlapíka, seberte si prsten a doprovoďte ho ke vchodu do jeskyně. Dostanete poslední jádro potřebné k záchraně 15. člověka ze západní komory. Odveďte ho do bezpečí, uzdravte se a zamiřte k Yojimbovi

### Boss: Dark Yojimbo

No, tento souboj bude hlavně pro otrlé nervy. S mágy si asi moc nezabojujete, poněvadž Yojimbo dělá Wakizachi, ničící celou zásobu many a navíc mu kouzla moc neubírají. Nezapomeňte neutralizovat případnou otravu, je dost důležité, protože ve chvíli, kdy Aeon udělá Zanmato (jojo, čtete dobře), budete na pokraji smrti jen s 1 HP a otrava by vás mohla nemile zaskočit. Kromě Zanmata nemá Yojimbo žádné zdrcující útoky a po chvíli byste ho mohli mít z krku.

Zachránili-li jste všech 15 lidí, započítá se vám mise do celkového součtu procent a dostanete Tetra Master Garment Grid. Nezapomeňte zaskočit do Travel Agency a na ranč a promluvit si se Shinrou, který bude instalovat komunikační sféru.

### Battle Blockade, Mt. Gagazet, kapitola 3

Znovu se jděte podívat za Khimarim. Pakliže jste v předchozích kapitolách odpovídali prostřední volbou, dostanete oblek Trainer, jestliže jste nic nedostali, máte smůlu. Znovu si popovídejte s vousatým šmoulou, ale tentokrát to bude o Garikovi, který se vydal na tažení proti Guadům. Kývněte Khimarimu na pomoc a vydejte se do skal. Teleporty jsou zatím nefunkční, ale stoupnutím na ně je znovu aktivujete. Na Garika narazíte jeden obraz před Zanarkandem. Souboj s ním není moc těžký, ale nepodceňujte ho. Zakouzlete na něj statusy poison a darknes a co nejrychleji se zbavte jeho kumpánů. Možná se vám podaří docílit toho, že bude Garik slabší a pouze s jednou stráží. To je dík odpovědím na otázky, na které se vás ptal Khimari a jeho pobočnice.

### The Cactuar Connection, Bikanel Desert, kapitola 3a 5

Leťte do pouště a po rozhovoru s předákem odleťte do Cactuar Nation. Na konci rozhovoru dejte spodní možnost a začne nová mise. Pokaždé musíte zaběhnout za maminkou „kaktusovou" a popovídat si s ní o její ztracené ratolesti. Tu pak musíte najít a porazit v minihře, ve které jde o postřeh a rychlost. Budou se vám ukazovat tři obrazce a vy musíte střelit do kaktusáka a ubrat mu tak všechny HP na 0. Poté se vzdá a vrátí se společně s vámi. Před každým duelem si nezapomeňte hru uložit, není jisté, že vám nedojdou náboje, což by pak znamenalo váš konec. V následující tabulce najdete kaktusáky a jejich lokace ve třetí kapitole.

Lobivia - toho najdete společně s karavanou u oázy na poušti Bikanel
Toumeya - opaluje se na odlehlém konci pláže ostrova Besaid
Lobeira - v Guadosalamu se znovu vydejte do tajné chodby a najdete ho schovaného v truhle
Areq a Arroja - bráškové si osedlali chocoba a teď na něm rajtujou na rozcestí do Mt. Gagazet, Calm Lands a Cave of Stolen Faith
Islaya - z Macalania Woods přejděte na Thunder Plains a utíkejte po pravé straně mapy, po chvíli na Islayu narazíte
Chiapa - tohoto kaktuska byste nikde nenašli, váš překladatel trochu pokopal překlad a pokud si s matkou promluvíte ještě jednou, uvidíte správnou verzi (nechat ho být)
To je prozatím v této kapitole vše a můžeme přejít na pátou kapitolu.
Chiapa - v páté kapitole ho naleznete v Kilika Woods. Na druhé křižovatce se dejte vpravo a poběžíte podél vody. U jednoho ze stromů na břehu se ukáže znamení, že na něj můžete vyskočit
Erio - vzpomínáte si na místo, kde jste v Mt. Gagazet bojovali se Seymourem? Tak přesně tam musíte hledat Eria.
Bartschalla - tuhle zlobivou holčičku najdete na návštěvě u summonera, či spíše summonerky Dony, přesně tak, jak řekla její matka
Frailea - chycení tohoto kaktusu je mise sama o sobě, ale její splnění není těžké a zvládnete ho sami. Pouze si stačí promluvit s Marnelou a zbytek už je na vás. Pakliže se vám podaří v souboji Frailea porazit, získáte jednu z nejlepších mřížek Covenant of Growth.

### Sidequesty

***Mi'ihen High Road (Rinovo vyšetřování 1), kapitola 4***

Při projíždění sfér na začátku 3. kapitoly se dostanete až na Mi'ihen Road, kde vás Rin požádá o pomoc s vyšetřováním toho, proč stroje bezdůvodně začaly napadat nevinné lidi. Vyberte první možnost, čímž mu slíbíte pomoc. Kromě klasického ovládání vám ještě přibudou tlačítka R2 (přepínání mezi Rinovými sférami 1-7) a ◎ (zavolání Rina).

Vaším úkolem je projíždět sféry a vždy upozornit Rina na něco podezřelého, nebo jinak nenormálního. Zde máte výpis scén, na které byste měli Rina upozornit, následovaný sledem sfér, jak jdou po sobě.

- malý Chocobo Eater hrající si s panelem za Travel Agency
- malý robot procházející se po Mi'ihen High Road
- muž hledající malého Chocobo Eatera
- trojice chlápků debatující u mostu
- Chocobo Eater pronásledující ptáka
- žena pohybující se okolo robota za budovou Travel Agency
- muž stojící uvnitř ruin vedle silnice
- 3 roboti, kteří našli raněného muže
- muž v modrém sedící s další dvojicí na staré cestě
- Rin mluvící s mužem
- muž opravující střechu Travel Agency

Takže pořadí obrazů, které potřebujete vidět, je 1-3-2-5-4-5-2-1-4-2-1.

### A co příště?

**Návod je to sice hutný, ovšem zdaleka jsme v něm nevyčerpali vše. V příštím čísle TipStationu se dozvíte více o PR misích, přečtete si kompletní návod na dokončení páté kapitoly a jejích sidequestů. Možná dojde i na příručku pro chovatele Chocobů, popsání New game plus a hromady dalších věcí. Těšte se!**

# James Bond 007: Everything or Nothing

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 80 %

Velmi obstojná herní verze filmu, který neexistuje, a zatím nejlepší PS2 bondovka.

**Další Bond, další adrenalinové dobrodružství** a další tucty příležitostí, kde zakysnout...

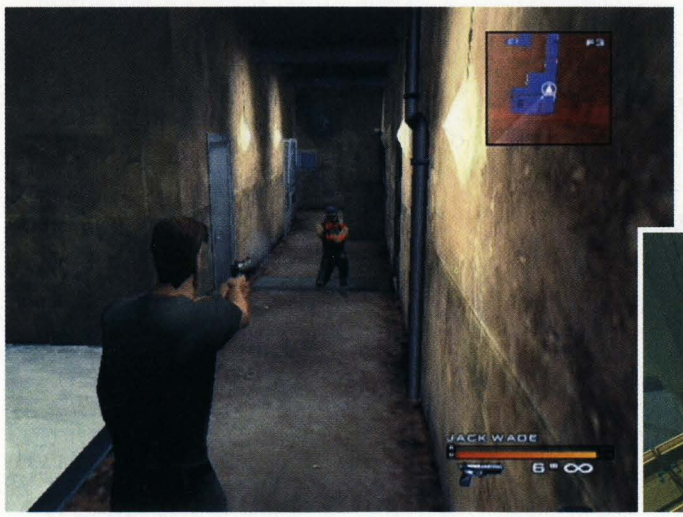
### Ground Zero

Na začátku vás čeká krátký tutoriál. Až zastřelíte prvního protivníka, tak se prostřílejte ke kufříku, na který vás upozorní krátká animace. Po jeho sebrání následuje další krátká animace, ve které vám hra ukáže protivníka vybíhajícího na terasu. Zastřelte ho a pomocí vystřelovacího lana (Rappel) se vytáhněte na terasu (první Bond Moment). Nahoře si doplňte zdraví a seberte několik raketometů. Pokračujte do chodby vpravo a na scénu se vrátí letadlo z úvodní animace. Pokuste se krýt za sloupy a pomocí raketometu ho sestřelte. Pak se na nádvoří pod vámi objeví dva obrněné transportéry. Rychle je zničte raketometem a po schodišti za kontrolní místností seběhněte dolů. Pokud budete dostatečně rychlí, uvidíte dvojici protivníků, kteří se spouští na laně z věže nad hlavní bránou. Zastřelte je, ještě než doskočí na zem (druhý Bond Moment). Pak doběhněte k bráně a pokračujte směrem doprava.

### A Long Way Down

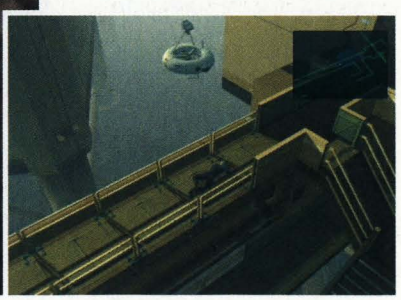
Hned po úvodní animaci se spusťte na střechu pod vámi. Pokračujte podél stěny směrem doleva a pomocí vystřelovacího lana se vytáhněte na věž přímo před vámi (první Bond Moment). Nahoře zastřelte krčícího se protivníka a seberte ležící odstřelovačku. Pak se spusťte zpět dolů a pokračujte do krátkého tunelu vlevo. Postřílejte protivníky schovávající se za tunelem a pak použijte páku na jeho konci vpravo. Tou zapnete přívod páry, která by měla spálit alespoň jednoho z protivníků (druhý Bond Moment). Postřílejte všechny zbývající protivníky a nakonec vhoďte bombu do ventilace (vypadá jako komín, ze kterého se valí pára). Po krátké animaci proskočte dírou v ochozu a spusťte se po budově až na nejbližší terasu. Z ní pokračujte dál v cestě dolů a spusťte se na terasu, na kterou doskočíte těsně po velké explozi.

Uvnitř budovy se prostřílejte do chodby vpravo. V té najdete malý stůl, který můžete postavit na hranu a použít jako kryt před protivníky na lanech (třetí Bond Moment). Vraťte se na terasu a spusťte se až na ochoz, který začne ihned po vašem dopadu hořet. Vběhněte do místnosti za vámi a uvnitř pokračujte směrem doprava. Na stropě místnosti je několik citlivých míst, která odhalí váš Bond Sense. Pokuste se tato citlivá místa použít na likvidaci alespoň jednoho z útočících protivníků (čtvrtý Bond Moment). Až doběhnete na velkou terasu, tak použijte páku vlevo. Tou zapnete přívod páry, která spálí několik schovaných protivníků (pátý Bond Moment). Pak se prostřílejte k potrubí, na kterém je malý ovládací panel s červeným tlačítkem. Použijte ho a oheň na ochozu zhasne. Prostřílejte se tedy zpět na ochoz a spusťte se z něj dolů.




### Train Chase

Na můstku přímo před vámi zahněte doleva a naskočte do auta. Projeďte ohněm a za následující halou se těsně před vámi zavřou vrata, která zničíte jedinou raketou. Pokračujte na silnici, na které si zabojujete s několika nepřátelskými vozy. Až projedete tunelem, tak se držte vlevo. Kousek za tunelem zatočte do díry ve skále nalevo od silnice. Za ní vás čeká dost obtížný skok, takže musíte udržovat dostatečnou rychlost. Projeďte malou základnou, za kterou budete dál pokračovat po nezpevněné cestě. Po chvilce dojedete do velké jeskyně, za kterou musíte co nejrychleji sestřelit stoupající helikoptéru (první Bond Moment).



Po dopadu na silnici projdete velkou bránou do ruin starého paláce. Opět se držte vlevo a až před sebou uvidíte klátící se sloupy, tak použijte skokánek nalevo od nich (druhý Bond Moment). Za ruinami začněte kličkovat, protože na vás bude střílet raketomet umístěný na vlaku. Držte se vpravo a až se přiblížíte k trati, tak před sebou uvidíte nájezd, po kterém musíte vyjet na koleje (třetí Bond Moment). Z bezpečné vzdálenosti zničte raketomet na zádi vlaku a pak se k němu co nejvíce přibližte. Po chvilce se půda mezi kolejemi o něco sníží a vy můžete najet pod vlak (musíte to stihnout ještě před mostem).

### An Old Friend

Začínáte skrčení za bednou. Počkejte si, až půjde voják vpravo směrem od vás, a pak zezadu zlikvidujte oba vojáky stojící u počítačů (zlikvidujte je holýma rukama). Hlídkujícího vojáka pak můžete zlikvidovat pistolí s tlumičem. Nyní musíte zničit celkem čtyři počítače, na které se vaše zbraň ve vagónu zaměří (najdete je také pomocí Bond Sense). Pak pokračujte do druhého vagónu (pokud vojáci v prvním vagónu nespustili alarm, tak získáte první Bond Moment). Zde nejprve zneškodněte vojáka vpravo a pak se rychle přibližte k jeho kolegovi, který hlídkuje kolem raketometu. Až zneškodníte i jeho, tak se vraťte na začátek vagónu, kde najdete pátý počítač. Pokračujte do třetího vagónu (za tiché zlikvidování vojáků ve druhém vagónu můžete získat druhý Bond Moment). Ve třetím vagó-

nu žádný počítač nenajdete. Stačí potichu zlikvidovat oba vojáky a můžete pokračovat dál (za jejich tichou likvidaci získáte třetí Bond Moment).

Ve čtvrtém vagónu nejprve pozorujte pohyb hlídkujících vojáků a pak se je pokuste potichu zlikvidovat (za to můžete získat poslední čtvrtý Bond Moment). Až budou mrtví, tak na začátku vagónu zlikvidujte poslední šestý počítač. Na konci vagónu pak aktivujte termální vidění, protože v pátém vagónu je zhasnuté světlo. Prostřílejte se až na jeho konec a projděte do posledního vagónu, ve kterém vás čeká souboj beze zbraně. Jaws je pěkně tuhý protivník, takže se k němu na začátku nepřibližujte. Po chvilce vyrve jeden ze čtyř sloupů, tak se schovejte za některý z těch zbývajících. Až sloup odhodí, tak se k němu přibližte a sérií úderů ho dotlačte až do výbojů, které srší na místě vyrvaného sloupu. To samé opakujte ještě jednou a máte vyhráno.

### Sand Storm

Po celou dobu se budete pohybovat v úzkém kaňonu, takže si nemusíte dělat starosti s hledáním cesty a můžete se plně věnovat boji. Na většinu cílů vám doporučujeme používat rakety, které se zaměřují automaticky (za zničení mostu u vodopádu získáte první Bond Moment). Bomby využijete hlavně na ničení lodí vyzbrojených raketomety (pokud bombami zničíte všechny tři, tak získáte druhý Bond Moment). Nakonec doletíte až k ruinám, u kterých konečně dostihnete generálovu helikoptéru. Při jejím pronásledování hodně využijete světlice (vystřelíte je tlačítkem L1), které na sebe upoutají pozornost naváděných raket. V poslední dlouhé chodbě se pokuste vyhnout všem plamenům (třetí Bond Moment). Až vyletíte ven, tak nejprve rozstřílejte všechny tři generátory štítu. Nakonec zničte přistávací plochu.

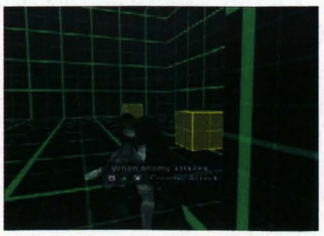
### Serena St. Germaine

Nejprve zničte hlídkové vozidlo, které se vám pokouší ujet. Pak dojeďte až na místo označené na mapě. Po vysunutí můstku popojeďte k malému domku, u kterého musíte vystoupit. Běžte ke dveřím a až je otevřete, tak vás čeká krátká animace. Opět nastupte do auta a vyjeďte zpět na cestu. Zahněte doprava a namiřte si to k dalšímu označenému bodu (sledujte časový limit). V průběhu jízdy budete upozorněni na nepřátelské hlídky, kterým se musíte za každou cenu vyhnout. Naštěstí můžete své auto na omezený čas zneviditelnit (zmáčkněte L1), takže to nebude tak obtížné. Baterie se ale bohužel rychle vybijí (jejich ukazatel najdete vedle vašeho zdraví), takže musíte s tímto vynálezem šetřit.

V malém městečku budete upozorněni na hlídku, která blokuje silnici vedoucí na nedaleký kopec. V krátké animaci uvidíte továrnu na ohňostroje, u které musíte zaparkovat (hledejte modrý kruh). Vypusťte autíčko na dálkové ovládání a s ním dojeďte až k továrně. Po rampě vyjeďte do prvního patra a zahněte doprava. Zde najdete označený vstup do ventilace, který si musíte prořízнout laserem. Uvnitř pomocí laseru zapalte označené rachejtle (první Bond Moment). Nyní se musíte s pomocí neviditelnosti nepozorovaně dostat na kopec, kde už vás u označeného bodu čeká Serena. Až ji vyzvednete, tak se vydejte na cestu k dalšímu označenému bodu. Až se prostříílíte městečkem, tak narazíte na zátaras tvořený dvěma vozidly. Objeďte ho uličkou vlevo (druhý Bond Moment) a pokračujte na pobřeží, kde vám cestu zatarasí kamenný sloup. Pořádně se rozjeďte a dírou vlevo seskočte na útes pod vámi. Přeskočte širokou mezeru a dojeďte až na označené parkoviště.

### Vertigo

Běžte doprava a za rohem vejděte do temné chodby. Na jejím druhém konci se pokuste beze zbraně zneškodnit hlídkujícího protivníka. Beze zbraně zkuste zlikvidovat také další tři vojáky v tomto tunelu (první Bond Moment). Na konci chodby najdete nákladní výtah, v jehož šachtě musíte použít vystřelovací lano. V dalším patře se prostřílejte k výtahu, který je zatím bohužel nefunkční (pokuste se ho ale použít).



## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Pravý analog »** Natočení kamery
**Křížek »** Interakce s okolím/nabíjení
**Kolečko »** Kotoul
**Čtvereček »** Levý úder
**Trojúhelník »** Pravý úder
**L1 »** Zaměření protivníka
**L2 »** Skrčení
**R1 »** Střelba
**R2 »** Přitisknutí ke zdi
**SELECT »** Termální vidění
**Směrové šipky do stran »** Výběr zbraně/Bond Sense
**Směrová šipka nahoru »** Další vynález
**Směrová šipka dolů »** Další zbraň

**Ovládání auta:**
**Levý analog »** Řízení
**Křížek »** Plyn
**Čtvereček »** Brzda
**R1 »** Střelba
**R2 »** Volba zbraně
**L1 »** Použití speciálních vylepšení
**L2 »** Pohled dozadu

Zapamatujte si jeho polohu. Pokračujte dál v cestě vzhůru a dostanete se do chodby plné důlních vozíků. Na jejím druhém konci je střelec s raketometem, tak postupujte opatrně. Abyste prošli dál, tak musíte strčit do vozíku vpravo. Až doběhnete k pozici střelce s raketometem, tak se podívejte doprava k malé rádiové věži. Pod ní je hromada barelů, na které se můžete zaměřit pomocí Bond Sense. Jejich exploze zničí rádiovou věž (druhý Bond Moment).

Pokračujte dál a narazíte na krátkou slepou odbočku, ve které visí protivník na laně. Až ho sestřelíte, tak použijte Q Spider a vypusťte ho za stěnu z prken. Po ležících prknech se dostanete do ventilace, která vede až do malého skladiště zbraní. Běžte doprava a otevřete si dveře, kterými pak budete moci projít jako Bond (třetí Bond Moment). Až se s pavoukem vrátíte, pokračujte na konec tunelu a spusťte se o patro níž. Pomocí termálního vidění se prostřílejte temnou chodbou až bednám, na kterých leží raketomet a vesta (čtvrtý Bond Moment). Vraťte se ke slepé odbočce a pomocí vystřelovacího lana se vytáhněte do vyššího patra. Zde najdete malou místnost s rozvodnou skříní (dveře vpravo vedou do zbrojnice otevřené pavoukem). Pokračujte dál v cestě nahoru, až se nakonec prostříílíte do malé místnosti s trojicí protivníků. Na bedně vpravo seberte sledovací zařízení a vraťte se s ním do místnosti s rozvodnou skříní. Na ní toto zařízení použijte a pak se prostřílejte až k výtahu, na který jsme vás upozorňovali. Jeho použitím úroveň končí.

### The Ruined Tower

Nejprve pěkně potichu zlikvidujte oba vojáky hlídkující ve skladišti (první Bond Moment). Pak běžte k vratům a přitiskněte se za stěnu napravo od nich. Zde si chvilku počkejte a pak pomocí uspávací šipky zneškodněte vojáka, který hlídkuje před skladištěm. Opatrně povylezte ven a zprava vyběhne další voják. Také jeho se pokuste zlikvidovat potichu pomocí uspávací šipky (druhý Bond Moment). Pak použijte Bond Sense a napravo od skladiště uvidíte označenou stěnu, na kterou můžete vylézt pomocí vystřelovacího lana (třetí Bond Moment).
V místnosti napravo najdete kromě vesty také odstřelovačku. Rovnou z ochozu zlikvidujte nebezpečného střelce s raketometem, který stojí v dolní části věže dominující celému prostranství. Pak opět slezte dolů a prostřílejte se až k velkému nákladnímu výtahu. Na stěnu nad ním se vytáhněte pomocí vystřelovacího lana.

Nalevo od vás začíná úzká římsa, na kterou můžete vyslat Q Spidera. Tím na ochozu věže seberte vestu, která se vám bude určitě hodit (čtvrtý Bond Moment). Nyní můžete pokračovat v boji. Do prostoru za věží se totiž na lanech spustí několik protivníků. Prostřílejte se až k tmavému tunelu, který vede do věže. Uvnitř najdete druhou odstřelovačku, kterou můžete zlikvidovat druhého střelce s raketometem, který vyběhne na střechu skladiště ze začátku úrovně. Pak vyběhněte opět ven z věže a připravte se na další skupinku protivníků. Postupujte směrem doleva a prostřílejte se ke kladce s visící bednou. Zatáhněte za napravo od bedny a pak seskočte vzniklým otvorem dolů. Použijte ovládací panel na stěně a důlní vozík vám prorazí cestu ven. Nyní se musíte podél kolejí prostřílet až ke dveřím, před kterými leží hromada dynamitu. Střelte do něj a proběhněte dovnitř.

### Death Of An Agent

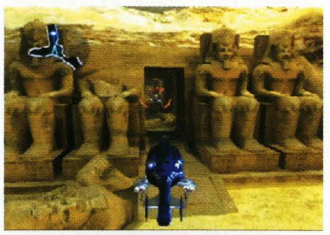
Popoběhněte pár metrů a před sebou uvidíte malý otvor ve zdi. Vypusťte do něj Q Spidera a doběhněte s ním až nad skupinku vojáků, na které s ním můžete seskočit (první Bond Moment). Pak se prostřílejte po schodech až do místnosti s agentem 003. Po jeho smrti pokračujte do další chodby a prostřílejte se až do dlouhé důlní šachty. Ta je plná protivníků, takže se pokuste maximálně využít dostupné krytí. Až budou všichni protivníci mrtví, tak najděte dveře vedoucí do katakomb. Seskočte dolů a aktivujte termální vidění, bez kterého zde nemáte šanci. Všude kolem je plno protivníků, takže postupujte velmi opatrně. Porozhlédněte se po malé kobce, ve které najdete raketomet (druhý Bond Moment). Pak najděte východ, kolem kterého je rozmístěno větší množství soch. Po schodech se prostřílejte do další důlní chodby, ve které musíte zatáhnout za páku nad schodištěm. Pak se otočte k otevřeným dveřím a kryjte se za důlními vozíky. Pomocí Bond Sense se zaměřte na malou nádrž s propanem, jehož explozí můžete zabít pár protivníků (třetí Bond Moment). Prostřílejte se až do dveří, které jste si otevřeli.

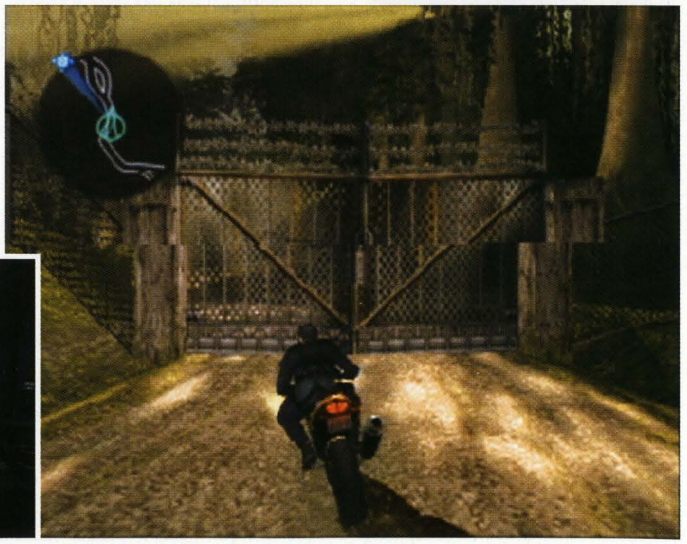
Až vyběhnete z tunelu, tak vás čeká krátká animace s helikoptérou, ze které vypadne Serena. Okamžitě skočte z útesu a začněte kličkovat mezi plošinami a skalními římsami. Pád není moc dlouhý, takže si po několika pokusech určitě všechny plošiny zapamatujete. Až se přiblížíte k první velké římse, na které stojí dva střelci s raketomety, tak se pomocí Bond Sense zaměřte na dynamit u levého střelce a párkrát do něj vystřelte (čtvrtý Bond Moment). Těsně pod touto římsou podobně vystřelte do propanové nádrže na římse vpravo (pátý Bond Moment). Ke konci pádu uvidíte skalní římsu a napravo od ní dřevěnou plošinu. Mezi nimi je úzká mezera, kterou můžete prolétnout (šestý Bond Moment). Za ní byste měli Serenu dostihnout a zachytit.

### A Show of Force

Hned na začátku dělem zničte bránu vlevo (první Bond Moment). Pak zničte průzkumné vozidlo a na pobřeží sestřelte otravný vrtulník. Po chvilce zahnete na schodiště, na kterém je po stranách umístěno poměrně dost střelců s raketomety. Až vyjedete nahoru a zatočíte do úzké uličky vpravo, tak přímo před sebou uvidíte další dva střelce s raketomety, mezi kterými stojí několik barelů. Střelte do nich a jejich exploze zabije oba raketometčíky (druhý Bond Moment). Až vyjedete na hlavní silnici, tak se připravte na dvojici průzkumných vozidel s raketomety. Zbavte se jich a po chvilce vyjedete na náměstí, na kterém vás čeká souboj s prvním tankem. Přepněte se na dělo a během kroužení kolem kašny protivníka zničte.

Po souboji s tankem vjedete do uličky, ve které stojí několik střelců na ochozu přímo před vámi. Dál budete pokračovat, až když je všechny postříláte. Na svahu vás čeká krátký souboj s druhým vrtulníkem (přiletí od moře). V horní části městečka vás pak po chvilce manévrování zezadu napadne druhý tank. Až ho zničíte, tak se děj posune k benzínové stanici, u které vás napadnou dva tanky a vrtulník. Stačí jediná dobře mířená rána z děla přímo do čerpací stanice a vše je vyřešeno (třetí Bond Moment). V úkrytu přesednete z tanku na motorku, kterou musíte dojet až na letiště. Přejeďte tedy rampu a pokračujte doprava. Na mapě si všimněte zkratky, která vede přímo skrz dvě zatáčky. Pokud přejedete přes dva skokánky po stranách silnice, tak



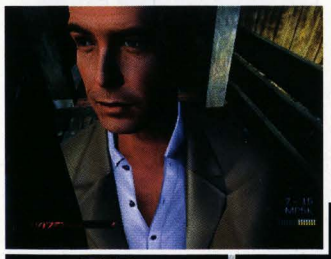


najedete přímo do ní (čtvrtý Bond Moment). Za zkratkou se držte vpravo a před bránou vedoucí na letiště použijte nákladák napravo od ní jako skokanský můstek (pátý Bond Moment). Pak už stačí jen dojet letadlo a nasměrovat motorku na otevřenou nakládací rampu.

### Mardi Gras Mayhem

Dojeďte na označené parkoviště, kde musíte vystoupit z auta a poslechnout si krátký telefonát. Po něm se vám na mapě označí nákladní auto, které musíte v poměrně krátkém časovém limitu ukrást. Až vyjedete z parkoviště, tak zahněte doprava a dojeďte až k zářícím šipkám ukazujícím doleva. Místo toho zatočte doprava a po schodišti vyskočte do jednoho z domů (první Bond Moment). Touto zkratkou se dostanete k nákladáku velmi rychle. Zaparkujte za ním a pomocí tlačítka na levé straně si sklopte zadní rampu. Po té pak dovnitř najeďte svým vozem (druhý Bond Moment).

Nákladním autem musíte dojet k označenému skladišti. Uvnitř zaparkujte na označeném místě a vystupte. Vedle vás parkuje další nákladní auto, do kterého musíte nad zadní kolo umístit sledovací zařízení. Pak bude následovat animace, ve které vyslechnete telefonický rozhovor. Po animaci rychle doběhněte k nákladnímu autu a známým tlačítkem sklopte zadní rampu. Naskočte do Aston Martinu a u výjezdu ze skladiště projeďte zvednutým potrubím. Pokud do něj najedete dost rychle, tak doskočíte až do prvního patra sousedního skladiště a výrazně si zkrátíte cestu (třetí Bond Moment). Dojeďte označenou limuzínu a předjeďte ji. Pak stačí vypustit kyselinu (zmáčkněte L1) a limuzína po chvilce naboural (čtvrtý Bond Moment). Po animaci s hořící limuzínou dojeďte v časovém limitu k označenému nočnímu klubu.



### The Kiss Kiss Club

Otočte se doprava a pomocí vystřelovacího lana vylezte do otevřeného okna. V místnosti namasírujte ženu ležící na masážním stole (první Bond Moment). Pokračujte na chodbu a za dveřmi vedoucími na schodiště pokračujte doleva. Prostřílejte se až do kontrolní místnosti a použijte ovládací panel (v krátké animaci uvidíte otevírající se dveře). Pak se vraťte na chodbu a postřílejte další skupinku protivníků. Seběhněte dolů a pokračujte až do hlavního sálu, kde budete po krátké animaci pokračovat skrčení za barem. Dojděte až na levý kraj barového pultu a zatáhněte za páku, kterou zde najdete. Tím spustíte na skupinku protivníků konstrukci s reflektory (druhý Bond Moment).

Postřílejte zbývající protivníky v přízemí a pak se z boku sálu pokuste zastřelit jednoho z protivníků v patře. Sledujte jeho efektní pád přes zábradlí (třetí Bond Moment). Pokračujte do výtahu, který najdete vedle akvária. V prvním patře najdete kromě dalších protivníků také malou kancelář, ve které leží na stole magnetická karta. S ní se prostřílejte zpět k výtahu a sjeďte do přízemí. Brokovnicí postřílejte skupinku vyhazovačů a běžte do prostoru za pódiem. Vlevo najdete dveře, které si otevřete pomocí magnetické karty. Zastřelte dva protivníky v šatně a vpravo si otevřete tajné dveře. Nyní stačí prostřílet se chodbou k posledním dveřím úrovně.

### Death's Door

Prostřílejte se na malé vstupní prostranství hřbitova. To je bohužel pod palbou dvou odstřelovačů, tak se zde moc nevystavujte. Pokračujte doleva a z budovy vedle vstupní brány vyskočí jeden z protivníků. Do této budovy se musíte prostřílet. Uvnitř doběhněte až k pravé stěně, kde vidíte malý otvor ve zdi. Pošlete do něj Q Spidera, který vám v malé skrýši sebere vestu (první Bond Moment). Vykoukněte ven a hlídejte si bránu vedle vysoké černé věže s odstřelovačem. Tu nesmí žádný z protivníků otevřít (druhý Bond Moment). Hřbitovem se prostřílejte až k věži a vytáhněte se na ní pomocí vystřelovacího lana. Odstřelovače na jejím vrcholu se pokuste dostat beze zbraně (třetí Bond Moment). Pak seberte jeho odstřelovačku a velký klíč visící na zdi. Pomocí odstřelovačky zlikvidujte odstřelovače na budově vpravo a pak se prostřílejte zpět k budově u vchodu. Pomocí klíče z věže si odemkněte vstupní dveře a zapněte termální vidění. Temnou budovou se prostřílejte do prvního patra, kde musíte vyběhnout na balkón. Podívejte se na budovu přímo před vámi (stál na ní jeden z odstřelovačů) a napravo od jejích dveří uvidíte červeně osvětlený kontrolní panel. Střelte do něj a otevře se vám brána před budovou.

Nyní se musíte celým hřbitovem probojovat až ke dveřím této budovy. Uvnitř seběhněte schody a v následující animaci se vám představí Le Rouge. Ten je vyzbrojen velmi účinnou kuší, před kterou se musíte mít na pozoru. Nejprve ale běžte ke kontrolnímu panelu uprostřed místnosti a zastavte hák se spoutanou agentkou. Pak se schovejte za sloup a začněte bojovat se svým protivníkem. Na jedné straně místnosti je mezi sloupy nádrž s propanem a na druhé několik sudů. Pokud je Le Rouge poblíž některého z těchto objektů, tak do něj střelte a exploze udělá své (čtvrtý a pátý Bond Moment). Jinak půjde o standardní boj. Prostě se kryjte za sloupy a počkejte si, až se váš protivník ukáže.

### Battle in the Big Easy

Nejprve budete muset dojet do označeného skladiště, ve kterém je umístěna tajná skrýš MI6. Cestou vás ale bude obtěžovat několik pronásledovatelů, kterých se můžete zbavit jedině použitím kouřové clony (první Bond Moment). Uvnitř skladiště přesednete do Aston Martinu, ve kterém musíte dojet k dalšímu označenému skladišti. Zde vypusťte rádiem řízené autíčko a vjeď-

te do potrubí přímo před vámi. Uvnitř budovy nejprve dojeďte k označenému ventilu, který musíte proříznout pomocí laseru. Až chlapíci pod vámi utečou, tak seskočte dolů a dojeďte k velké nádrži v rohu skladiště (hra vám ji ukáže v krátké animaci). Laserem zničte označený kontrolní panel, který způsobí explozi celého skladiště. Pokuste se být efektivní a zničte skladiště pomocí jediného autíčka (druhý Bond Moment). Nyní musíte dojet na poslední místo označené na mapě. Snažte se dojet tam co nejrychleji, protože za dokončení úrovně v limitu 5:40 získáte příjemnou odměnu (třetí Bond Moment).

**Faded Splendor**

Nejprve vyslechněte krátký rozhovor a pak si počkejte, až k vám do místnosti přijde první protivník. Potichu ho zneškodněte uspávací šipkou a vykoukněte do haly. Další uspávací šipkou zneškodněte druhého hlídkujícího protivníka (nesmí vás vidět odstřelovač) a pak rychle proběhněte do pravé části haly. Zde se musíte pomocí vystřelovacího lana vytáhnout do druhého patra (první Bond Moment) a zneškodnit odstřelovače. Pak se prostřílejte ke schodišti a seběhněte do prvního patra. Prostřílejte se do haly, kde se můžete pomocí Bond Sense zaměřit na zavěšení obrovského lustru. Jeho sestřelením zlikvidujete dvojici protivníků v přízemí (druhý Bond Moment). Po jednom ze schodišť seběhněte dolů a všimněte si dvou malých místností po stranách hlavního schodiště. V každé z nich je jedna páka, za kterou musíte zatáhnout.

Zatáhnutím za druhou páku si v prvním patře otevřete dveře vedoucí na další schodiště. Prostřílejte se tedy do prvního patra a pokračujte do nově otevřených dveří. Nad schodištěm vlevo si všimněte střelce s brokovnicí. Zastřelte ho a seběhněte do přízemí, kde najdete přímo pod schodištěm vstup do ventilace. Vypusťte do ní Q Spidera a doběhněte s ním až do malé místnosti se zbraněmi a vestou. Místnost je zablokována obrazem, který zničíte explozí pavouka (třetí Bond Moment). Pak se vraťte na schodiště a pomocí vystřelovacího lana se vytáhněte do druhého patra (na místě, kde byl střelec s brokovnicí). Pokračujte k díře v podlaze, kterou se spustíte do velké místnosti s několika přístroji. Z té se prostřílejte do malé kontrolní místnosti, která je vaším hlavním cílem.

**The Machinery of Evil**

Vyběhněte do hlavní haly a postřílejte čtveřici protivníků, kteří vyběhnou do jejího středu. Pak seběhněte dolů po schodišti, které začíná nalevo od dveří do místnosti, ve které úroveň začínala. Za nejbližším rohem najdete v levé stěně díru, do které musíte poslat Q Spidera. Tím doběhněte až k výtahu, kterým vyjedete o patro výš. Pokračujte až do místnosti s velkým přístrojem (první Bond Moment). Za ním najdete pootevřené dveře a naproti nim je zničený rozvodný systém. U něj nechte pavouka explodovat a dveře se otevřou. Nyní musíte pod podlahou doběhnout až k základně plošiny, na které pobíhá Yayakov. Za ní jsou dvě červené trubky, které zaměříte pomocí Bond Sense. Až jednu z nich zničíte, tak mezi nimi najdete raketomet (druhý Bond Moment). Nalevo od plošiny vyběhněte po schodech ke dveřím, za kterými najdete místnost s prvním přístrojem, který musíte zničit. Automatickou destrukci spustíte kontrolním panelem vlevo.

Rychle vyběhněte ven a pokračujte dolů pod podlahu. Zhruba uprostřed haly najdete dvojici protivníků, kteří stojí u parovodu. Zaměřte ho pomocí Bond Sense a střelte do něj (třetí Bond Moment). Prostřílejte se až ke schodišti, které vede k první místnosti. Pak běžte do středu haly a pokračujte doprava. Ještě jednou zahněte doprava a pomocí stejného kontrolního panelu spusťte autodestrukci druhého přístroje. Opět rychle vyběhněte ven a postřílejte všechny protivníky. Pokračujte na schodiště napravo od plošiny s Yayakovem a stejným způsobem zničte i třetí přístroj. Prostřílejte se přes střed haly a na její druhé straně najdete poslední přístroj (pozor na jeho smrtící výboje). Po zničení přístroje postřílejte poslední skupinku protivníků a pak zničte dva přístroje uprostřed haly (střílejte do rotujících červených válců).

**The Pontchartrain Bridge**

Hned na začátku zahněte doleva a projeďte úzkou cestou k jezírku, za kterým musíte nabrat rychlost a přeskočit zavřená vrata (první Bond Moment). Držte se vpravo a až se objeví domek se skupinkou protivníků, tak ho zničte pomocí raket (druhý Bond Moment). Po chvilce najedete na silnici, na které vám doporučujeme držet se vpravo. Před vámi je totiž mýto, které můžete projet jen krajním pravým pruhem. Nyní musíte začít kličkovat v provozu a po chvilce se objeví první dvojice nepřátelských motorkářů. Zlikvidujte je brokovnicí nebo bočním plamenometem. Nepolevujte v tempu a po souboji s další dvojicí motorkářů se držte vlevo. Před vámi je dvojice jeřábů a skokánek, který vám umožní přeskákat do protisměru (třetí Bond Moment).

V protisměru se držte vpravo, protože po chvilce narazíte na přejezd do správného jízdního pruhu. Nyní na to musíte pořádně šláp-

nout, protože Jaws se blíží k městu. Pokud by tam dorazil, tak úroveň skončí vaším neúspěchem. Až se přiblížíte ke svému cíli, tak uvidíte animaci, ve které silnici zatarasí havarovaná cisterna. Neubírejte plyn a až budete kousek od ní, tak položte motorku na bok (zmáčkněte L1) a proklouzněte přímo pod středem cisterny. Dožeňte stříbrnou cisternu a přepněte se na plamenomet, kterým musíte spálit všechna její kola. To znamená, že se musíte s puštěným plamenometem projet podél cisterny z obou stran. Pokud budete úspěšní, tak vás čeká povedená animace s padající cisternou.

### A Simple Exchange

Nejprve vás musíme upozornit, že v této úrovni nesmíte nikoho zabít. Naštěstí máte uspávací pistoli, takže to nebude problém. Skrčte se a potichu se přibližte k protivníkovi přímo před vámi. Zneškodněte ho a pokračujte do dveří nalevo za recepcí. Dostáváte se do haly, ve které jsou rozmístěny celkem tři kamery (najdete je s pomocí Bond Sense). Doporučujeme vám zlikvidovat je spíš pomocí pistole než EMP granátů, protože ty se velmi obtížně zaměřují. Na druhé straně haly hlídkuje protivník, kterého musíte dostat, aniž by vás zpozoroval. Pokud vás totiž uvidí, spustí alarm a vy můžete začínat znovu. Až ho zlikvidujete, tak mu vezměte magnetickou kartu, kterou budete potřebovat.

V malé místnosti za halou nejprve zahněte doleva a odsuňte skříň umístěnou v rohu (první Bond Moment). Za ní najdete tajnou skrýš s několika šipkami do uspávací pistole. Pak se v místnosti porozhlédněte po ovládacím panelu, kterým vypnete laserové paprsky v prvním patře (druhý Bond Moment). Vraťte se do vstupní haly a zničte čtvrtou bezpečnostní kameru umístěnou nad schodištěm (třetí Bond Moment). V prvním patře najděte pokoj, nad jehož dveřmi je umístěna bezpečnostní kamera (je to pokoj v pravém zadním rohu hlavní haly). Z něj se přes balkón dostanete do pokoje závodního jezdce, kterého musíte zneškodnit. Pak se u skříně v rohu převlečte do jeho kombinézy.

### Red Line

V této úrovni vás čeká závod na tři kola, který musíte vyhrát za každou cenu. Soupeři naštěstí nejsou zrovna nejlepší, takže stačí nerozmlátit auto a zapamatovat si kritická místa trati. Navíc je zde několik míst, kde se dá trať alespoň trochu zkrátit. První takové místo najdete kousek za startem. Za první táhlou levou zatáčkou (u zdi stojí řada barelů) se držte vpravo a v co největší rychlosti najeďte na terénní vlnu, ze které můžete přeskočit vozovku a dopadnout nalevo od ní. Zde si můžete mírnou zatáčku zkrátit průjezdem nalevo od stromu u cesty (první Bond Moment). Druhou výraznou zkratku najdete ke konci okruhu. Dokonce je značená na mapě, takže ji snadno najdete. Prudkou pravou zatáčku zde můžete říznout nezpevněnou cestou, která prochází malým údolím (druhý Bond Moment).

### Ambushed

Rychle zlikvidujte dvojici protivníků, kteří vás napadnou. Seberte pistoli jednoho z nich a vyběhněte na chodbu. Určitě jste poznali, že se nacházíte ve stejné budově jako v úrovni A Simple Exchange. Vaše první kroky by měly vést k pokoji, v němž bydlel závodník, kterého jste v předchozí úrovni nahradili. Cestou vás napadne skupinka protivníků s páčidly. Alespoň jednoho z nich se pokuste přehodit přes zábradlí do přízemí (první Bond Moment). Až se dostanete do závodníkova pokoje, tak vyběhněte na spojovací balkón. Otočte se směrem do zahrady a přímo před sebou uvidíte rozvodnou skříň, kterou můžete zaměřit pomocí Bond Sense. Jejím zničením si otevřete dveře v přízemí hlavní haly (druhý Bond Moment).

Nyní se k vám blíží další početná skupinka protivníků. Pokuste se je nalákat do pokoje, kde je můžete ve dveřích pohodlně zlikvidovat. Pak se prostřílejte až ke schodišti, kde si musíte dát pozor na střelce s raketometem. Je rozumné šetřit si na něj alespoň pár nábojů. Seběhněte do přízemí a pokračujte do hlavní haly. Zde zahněte doprava a vběhněte do krátké slepé chodby. Na jejím konci si otevřete pokoj pomocí magnetické karty z úrovně A Simple Exchange. Uvnitř najdete kromě dvou vest také raketomet. Nakonec se musíte prostřílet do malé místnosti na druhé straně haly. Běžte doleva, odsuňte skříň a v tajné skrýši najdete Serenu.

### The High Road

A je zde další úroveň, ve které dostanete příležitost předvést své řidičské umění. V její první části budete řídit závodní vůz z úrovně Red Line. Sledujte mapu a dojeďte do městečka, na jehož začátku vás čeká zátaras tvořený dvojicí tanků. Napravo od nich je naštěstí schodiště, pomocí kterého můžete tyto tanky přeskočit (první Bond Moment). Dojeďte až k známým serpentinám a po nich pokračujte do horní části městečka, kde si to musíte namířit rovnou k úkrytu vyznačenému na mapě. Zde přesednete na motorku.

Cestu ven vám zatarasí dvě vozidla, která můžete opět přeskočit pomocí schodiště napravo od nich (druhý Bond Moment). Nyní dojeďte až k moři, kde najdete u označeného bodu zavřený vstup do kanálu. V krátké animaci vám hra napoví, kudy se dostanete na cestu, která je na mapě označena šedou barvou. Připravte se na velmi krkolomnou jízdu, při které budete muset několikrát přeskakovat poměrně široké mezery mezi jednotlivými domy. U takových skoků vám doporučujeme jednat rozvážně. Klidně si zastavte, naplánujte si rozjezd a teprve pak skákejte. Pokud totiž spadnete na zem, tak musíte celou překážkovou dráhu opakovat od začátku. Nakonec se dostanete do kanálu s vodou, kterým dojedete k soše s otevřenou pusou. Těsně před ní položte motorku na bok (zmáčkněte L1) a proklouzněte do jeskyně, ve které vás čeká závěrečný skok skrz vodopád.

### Diavolo's Plan

Z úvodní pasti se dostanete velmi jednoduše. Použijte EMP granát, který zneškodní stroj s vrtákem. Pak běžte ke stolu v rohu a seberte si své základní vybavení. Pomocí uspávací pistole pak zlikvidujte několik prvních protivníků, kteří vás napadnou. Seberte jejich zbraně a postřílejte všechny protivníky v okolí. Vraťte se do úvodní místnosti a v rohu střelte do propanové nádrže vedle skříňky se zbraněmi (uvnitř najdete Q Spidery, které budete potřebovat). Vyběhněte opět ven a běžte doprava, kde musíte použít ovládací panel. Tím si přivoláte výtah na druhém konci plošiny. Zároveň vás ale napadne nová skupinka protivníků. Napravo nahoře vidíte velkou stavbu s ochozem, ze kterého na vás bude střílet několik protivníků. Na tomto ochozu je nádrž s propanem, pomocí které můžete nejméně jednoho protivníka velmi snadno zlikvidovat (první Bond Moment). Pak se postřílejte k výtahu a vyjeďte do vyššího patra. Skrčení se prostřílejte až k jezdícímu pásu s několika buchary. Napravo od každého ze tří bucharů vidíte potrubí, do kterého musíte střelit. Tím buchary zastavíte a můžete proběhnout na druhou stranu.

Vyběhněte na ochoz, kde vás napadne několik protivníků zavěšených na lanech. Na každém konci ochozu vidíte čtvercový poklop (jsou vedle nich žlutá světla), který můžete zaměřit i bez Bond Sense. Rozstřílejte je a další střelbou zastavte mechanismus tvořený ozubenými koly. Až zastavíte oba stroje, tak začne odpočet časového limitu. Na konci ochozu se vytáhněte pomocí vystřelovacího lana do vyššího patra a prostřílejte se ke dveřím, které vedou k důležitému výtahu. Jeho dveře jsou ale zavřené a hlídané laserem. Pokračujte tedy na schodiště vlevo a prostřílejte se do velké kontrolní místnosti. Uprostřed ní najdete kontrolní panel, kterým si otevřete dveře přímo před sebou. Postřílejte další vlnu útočníků a běžte k dveřím s paprsky. Pošlete dovnitř Q Spidera, který musí zničit panel napravo za dveřmi (druhý Bond Moment). Tím vypnete paprsky a uvnitř si můžete doplnit munici i zdraví. Pod schodištěm v kontrolní místnosti najdete další vestu, kterou vám může sebrat Q Spider (třetí Bond Moment). Prostřílejte se až k výtahu nad kontrolní místností, kterým uniknete z dolu odsouzeného k záhubě.

### The Platinum War

Dojeďte až ke zdi, kterou musíte prostřelit dvěma zásahy z děla. Za zdí zatočte doprava a rychle vystřelte Nano Shell na zaměřenou bránu. Jejím zhroucením zavalíte tank pod ní (první Bond Moment). Na nejbližší křižovatce zahněte doleva a dělem zničte červenobílou cisternu (druhý Bond Moment). Pak projeďte obchodním domem a pokračujte na Rudé náměstí, Zničte tanky před chrámem a pak prostřelte vrata blokující vstup do podzemí. V chodbě odbočte na první křižovatce doleva a dojeďte až do haly, kde musíte pomocí Nano Shell zničit plošinu pod bombou. Vraťte se do tunelu vedoucího ven, ale zatočte opět doleva. Dojeďte do další podzemní haly, kde musíte pomocí Nano Shell zničit všechny kovové podpůrné sloupy. V poměrně krátkém časovém limitu pak musíte vyjet zpět na náměstí, kde se skupinka tanků pokouší prostřílet do Kremlu. Pomocí Nano Shell zničte vrtulník nesoucí obrovskou sochu a vychutnejte si výsledek své práce.

### Dangerous Descent

Hned jak vejdete do haly, tak se otočte doleva a vypusťte Q Spidera. Ten proběhne mezi bednami u zdi až k úzké traverze. Po ní pokračujte na další bedny a za nimi seběhněte po prkně ke škvíře, kterou se protáhnete do místnosti s otevřenými dveřmi. V sousední místnosti si počkejte, až voják otevře velké červené dveře. Pak k němu přiběhněte a zabijte ho explozí pavouka (první Bond Moment). Otočte se a seběhněte ze schodů k velké propasti. Použijte Bond Sense a zaměřte se na malou bedýnku u kontejneru na kraji propasti. Rozstřílejte ji a pak doběhněte ke kontejneru. Podél jeho stěny může Q Spider proběhnout až k malé místnosti, ve které jeho exploze zničí server s blikajícím oranžovým světlem (druhý Bond Moment). Nyní můžete seskočit do propasti plné laserů. Cestou ničte raketové věže a vyhněte se smrtícím paprskům. Až se výtah zastaví, tak vejděte do chodby za letadlem. Postřílejte protivníky, kteří vás bezprostředně napadnou. Pak se porozhlédněte po čtvercovém otvoru v podlaze, který můžete zaměřit díky Bond Sense. Střelte do něj a pak pošlete Q Spidera do šachty pod velkou nádrží (vidíte pod ní modré světlo). Tou proběhnete až mezi skupinku tří protivníků, které zabijete jedinou explozí (třetí Bond Moment).

V chodbě najdete po stranách výtahu dva velké kontrolní panely. Až je oba použijete, tak se do chodby nahrne další skupinka protivníků. Postřílejte je a až si doplníte munici, tak se vraťte na výtah. Ten se po chvilce opět zastaví a vy budete muset postřílet skupinku protivníků na sousedním výtahu. Po jejich likvidaci rozstřílejte všechny čtyři brzdy, které najdete v rozích výtahu (jsou označeny oranžovým světlem). Během pádu na výtah seskočí Jaws. Před jeho plamenometem se můžete ukrýt skrčením za jednu z kovových beden po stranách. Jakmile se na ni ale Jaws zaměří, tak musíte rychle utéct. Po chvilce se k vám otočí zády a ukáže vám nádrže plamenometu. Pošlete do něj co nejdelší dávku, která by mu měla ubrat tak třetinu zdraví. Pak začněte kličkovat před jeho ohnivými koulemi. Stále opakujte postup se střelbou do nádrží (před dopadem výtahu vám dá celkem 4 šance). Až bude Jaws zneškodněn, tak rychle doběhněte ke kabině zničeného letadla.

### Red Underground

Běžte ke stěně přímo naproti vám a vytáhněte se nahoru pomocí vystřelovacího lana. Hned si připravte

nějakou účinnou zbraň, kterou zastřelíte protivníka před kontrolní místností uprostřed haly (první Bond Moment). Pak zlikvidujte další protivníky v hale pod vámi a běžte k plošině vpravo, kterou přejedete na druhou část ochozu. Na jeho konci najdete odstřelovačku (druhý Bond Moment), kterou můžete použít na nebezpečné raketometčíky. Podívejte se na tank pod dveřmi, kterými jste vešli do haly. Použijte na něj Network Tap a jeho dělem zastřelte raketometčíka uprostřed haly (třetí Bond Moment). Nyní se musíte prostřílet až k protější stěně, u které najdete nějakou tu munici a vestu. V levém zadním rohu haly je schodiště, pod kterým vidíte několik sudů. Střelte do jednoho z nich a pak seběhněte do prostoru pod podlahou. Je zde sice spousta vojáků, ale také zde najdete dost vest na doplnění zdraví. Zhruba uprostřed haly najdete červený kontrolní panel (vypadá jako sloup) stojící mezi dvěma plošinami. Střelte do něj a plošina s tankem rozmáčkne jednoho z vojáků (čtvrtý Bond Moment).

Kousek od schodiště najdete výtah, kterým vyjedete na systém můstků zavěšených pod stropem. Na tyto můstky se budou na lanech spouštět stále noví vojáci, takže si zde moc klidu neužijete. Běžte do kontrolní místnosti uprostřed a porozhlédněte se po zeleném tlačítku. Tím spustíte přístroj nanášející na tanky platinu. Pokuste se ho spustit ve chvíli, kdy je pod ním jeden z protivníků (pátý Bond Moment). Pak si pákou u vedlejšího panelu spusťte můstek, po kterém můžete přeběhnout k východu. Nalevo od velkých vrat najdete poslední vestu. Pak si velkým kontrolním panelem vrata otevřete a co nejrychleji za ně hoďte omračovací granát. Tak můžete zneškodnit dva raketometčíky (šestý Bond Moment), které pak snadno zastřelíte. Nyní stačí doběhnout k východu.

### The Final Card

Zabijte dva první útočníky a pak se co nejrychleji prostřílejte podél pravé stěny ke schodišti. Pokračujte až do středu haly, kde je na zemi natažen červený koberec.
V příčné úzké chodbě zahněte doprava a schovejte se za jednu z beden. Až se ze stropu vysunou dvě raketové věže, použijte Network Tap na věž přímo nad vámi (musíte vidět její zadní část, která červeně svítí). Nejprve pomocí několika raket zničte druhou věž (první Bond Moment) a pak co nejrychleji postřílejte všechny vojáky v hale (druhý Bond Moment). Nyní můžete věž natočit na kontrolní kopuli, kterou zničíte jediným zásahem. V krátké animaci uvidíte, jak se ze země vysouvají čtyři malé kontrolní panely. První dva najdete na terase přímo pod raketami. Oba panely použijte a pak se prostřílejte do středu haly. Když se díváte na rakety, tak na konci chodby mířící doleva najdete třetí kontrolní panel hlídaný trojicí vojáků.

Až ho použijete, tak doběhněte před dveře na druhé straně příčné chodby. Ve stěně vlevo vidíte malou díru, do které můžete poslat Q Spidera. V úzké chodbě zahněte doprava a v prostoru za dveřmi zabijte explozí dva vojáky, kteří tam na vás čekají (třetí Bond Moment). Nyní můžete proběhnout dveřmi a pokusit se použít poslední kontrolní panel. Bohužel nefunguje. Otočte se tedy směrem k nejbližším dveřím, vedle kterých vidíte malý otvor pro Q Spidera. Pošlete ho dovnitř a na křižovatce chodeb zahněte doprava. Na konci dlouhé šachty najdete vzpříčený klíč, který odstraníte explozí. Nyní v krátké animaci uvidíte novou skupinku vojáků vybíhající do haly. Většina z nich používá neviditelný oblek, který jim deaktivujete pomocí EMP granátu (čtvrtý Bond Moment). Doporučujeme vám použít Nano Suit a proplížit se k východu. Přímý boj je totiž dost krutý. Na závěr budete ještě muset sestřelit stíhačku ve výtahové šachtě. Použijte na to raketomet, protože v předních bednách najdete neomezenou zásobu raket. Nepřestávejte do letadla střílet, protože když se stabilizuje, tak je to velmi nepříjemný protivník. Postupně musíte zničit oba postranní raketometty a bombu pod trupem.

### Everything or Nothing

Nejprve postřílejte protivníky, kteří vyběhnou ze dveří přímo před vámi. Pak postřílejte další skupinku uvnitř malého skladiště a vyběhněte opět ven do centrální haly. Doběhněte k bednám za padákem a vypusťte Q Spidera. Ten proklouzne mezi bednami a kolem plotu. Dostáváte se do prostoru, který znáte z úrovně Dangerous Descent. Proběhněte kolem výtahové šachty, vyběhněte po schodech a pokračujte známou trasou do místnosti s otevřenými rudými dveřmi. Vedle nich jsou dveře zavřené na petlici. Tu zničíte explozí pavouka (první Bond Moment). Vraťte se do malého skladiště a dveře vlevo se vám nyní otevřou. Pokud jste v úrovni Dangerous Descent postupovali podle našich rad, tak máte přístup do velkého skladiště zbraní (druhý Bond Moment), bez kterého by vám tato úroveň asi způsobila nemalé těžkosti. Dále vám doporučujeme ve skladišti vyběhnout do prvního patra a odstřelovačkou opřenou vedle okna postřílet protivníky na druhé straně haly (hlavně toho s raketometem).

Postupujte dál a prostřílejte se až do velkého skladiště plného kontejnerů. V něm vás čeká neuvěřitelné množství protivníků, kteří vás budou bohužel napadat i z nečekaných směrů. Na druhé straně skladiště se občas objeví odstřelovač nebo raketometčík, tak se jich vždy co nejrychleji zbavte. U pravé stěny visí u stropu červený kontejner, který můžete sestřelit zásahem do červeného světla na jeho závěsu. Pokuste se jím rozmáčknout nějakého protivníka (třetí Bond Moment) Nakonec se prostřílíte do chodby s obrovskými sovětskými vlajkami. Proběhněte rudými dveřmi a dostanete se do kontrolní místnosti. Vlevo si doplňte zásobu raket a vyběhněte k raketovým silům. Rozstřílejte kontrolní věž vlevo a po animaci s vypuštěním rakety zaběhněte do raketové věže vpravo. Nyní musíte vypuštěnou raketu co nejrychleji rozstřílet.

**Jakub Holý**

# Mafia

**Bývalý taxikář Tom Angelo** má spoustu práce a vypadá to, že na všechno sám nestačí...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Gathering ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Illusion Softworks ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 65 %

Konverze sice nedopadla nejlépe, ale pořád je to skvělá mafiánská hra...

### 1. An Offer You Can't Refuse

V průběhu úvodní animace do vašeho taxíku naskočí dvojice gangsterů. Vaším prvním úkolem ve hře bude ujet jejich pronásledovatelům. Šlápněte na plyn a podívejte se na radar v levém horním rohu obrazovky. Na něm vidíte pozici svých pronásledovatelů. Setřást je nebude jednoduché, protože jejich auto je stejně rychlé jako váš taxík. Navíc musíte sledovat své zdraví v levém dolním rohu obrazovky. Zkrátka budete muset použít pár riskantních manévrů, které vám většinou pomohou získat potřebný náskok. Základem je řezání zatáček přes chodník. Pokud je na křižovatce nějaká lampa nebo sloup nadzemní dráhy, tak se kolem takové překážky pokuste protáhnout po chodníku. Vaši pronásledovatelé do podobných překážek občas narazí. Na škodu není ani kličkování v protisměru nebo prudké zatočení s použitím ruční brzdy.

Až své pronásledovatele setřesete, dostanete další úkol. Ve velmi příjemném časovém limitu (sledujte hodiny v pravém horním rohu) musíte své pasažéry dovézt do Salieriho baru, který je na mapě města označen zeleným křížkem. Vedle radaru se sice objeví směrový ukazatel, ale přesto vám doporučujeme naplánovat si cestu při pohledu na mapu (to se vyplatí hlavně kvůli volbě vhodného nájezdu na most). Také vás musíme upozornit na to, že severní most je zavřený. Na západní břeh tedy přejeďte přes centrální ostrov. Až se přiblížíte k baru, bude první mise ukončena krátkou animací.

### 2. Taxi Driver

Ve druhé misi si příliš akce neužijete. Budete se totiž muset věnovat taxikaření. Jakmile do vašeho auta nastoupí první zákazník, tak se vám na mapě objeví cíl jeho cesty. V klidu si naplánujte cestu a pak bez zbytečných dopravních přestupků dojeďte na označené místo. Pokud na sebe přilákáte pozornost policie (pojedete příliš rychle nebo na červenou), tak radši zastavte a zaplaťte pokutu. Až svého zákazníka dovezete na místo určení, tak si na místě označeném zelenou šipkou v klidu počkejte na dalšího. Jízdy budou čím dál tím delší a vy si je budete muset pečlivěji plánovat. Znovu vás musíme upozornit na nepříjemné nájezdy na most, které by vás mohly při jízdě po nábřeží nepříjemně překvapit.

### 3. Running Man

Vaším jediným úkolem bude utéct dvojici útočníků, kteří vás napadli v úvodní animaci. Rozeběhněte se tedy směrem, který vám naznačuje směrový ukazatel vedle radaru. Za rohem uvidíte velkou zelenou šipku, která míří do průjezdu. Tím se dostanete do dvorku, ve kterém se musíte při běhu krýt před střelbou svých pronásledovatelů. Snažte se využít hlavně několika plotů, za kterými se můžete krásně schovat. Až vyběhnete opět na ulici, tak pokračujte směrem doleva. Za nejbližším rohem uvidíte vyjíždět auto z průjezdu. Zaběhněte do něj a proběhněte do dalšího dvorku. Zahněte doleva a po úzkém schodišti pokračujte směrem na východ. Až se dostanete na poslední dvorek, tak uličkou vpravo vyběhněte na ulici. Nyní stačí sledovat ukazatel směru a doběhnout k Salieriho baru označenému zelenou šipkou (na ulici nezapomeňte kličkovat).

### 4. Molotov Party

Začínáte u výjezdu z garáže. Podívejte se na mapu, na které je označena Morellova restaurace. V klidu k ní dojeďte a zaparkujte vedle ohrady za restaurací. Před hlavním vjezdem hlídkuje jeden z Morellových lidí, takže bude rozumné ohradu obejít. Na její druhé straně najdete branku, kterou projdete dovnitř. Zezadu se potichu přibližte k muži u vjezdu a zlikvidujte ho baseballovou pálkou. Seberte jeho pistoli, která se vám bude hodit. Pak si do ruky vezměte Molotovův koktejl a otočte se k trojici aut zaparkovaných v ohradě. Na jedno z nich hoďte zapálenou láhev a počkejte si opodál, až exploduje. Stejným způsobem zlikvidujte také druhé auto. Na třetí použijte revolver. Stačí pár výstřelů do motoru (stůjte v bezpečné vzdálenosti) a auto exploduje. Pak revolver schovejte (na ulici by vás mohl vidět nějaký policista) a doběhněte ke svému autu. Nyní stačí dojet k Salieriho baru a zaparkovat před bránou vedoucí do garáže.

### 5. Ordinary Routine

Běžte do sálu a dveřmi za barem vyběhněte ven. Pokračujte na schodiště, které najdete u výjezdu do u-

lice. V prvním patře si promluvte s Vincenzem, který vám dá revolver. Seberte ho a vraťte se ke garáži. Zde si promluvte s Ralphem, který právě opravuje jedno z aut. Sledujte ho a on vám ukáže, jak odemknout nový typ auta. Nastupte si do něj a počkejte, až si nastoupí také Sam a Paulie. Pak vyjeďte na ulici a pokračujte k označené restauraci. Až Sam vybere výpalné, tak pokračujte k další restauraci v Hobokenu. Vaším třetím cílem je motel za městem. Dojeďte k označenému místu a bude následovat krátká animace. V jejím průběhu se bohužel všechno zvrtne. Vaším novým úkolem je zachránit Sama, kterého drží uvnitř motelu.

Zleva oběhněte hlavní budovu a za ní uvidíte hromadu beden. Po nich vylezte až na balkón, ze kterého se dostanete jedinými dveřmi do dlouhé chodby. V pokoji přímo před vámi najdete na posteli ležet samopal (na stěně vlevo visí skříňka s lékárničkou). Seberte ho a vraťte se na chodbu. Pokračujte doleva, kde na záchodě zastřelíte prvního protivníka. Seberte jeho pistoli a pak se prostřílejte na schodiště na druhém konci chodby. Seběhněte do přízemí a opatrně se přibližte ke dveřím do sálu. Uvnitř na vás čekají tři protivníci (nejnebezpečnější je střelec se samopalem, který se krčí za barovým pultem). Až všechny tři zastřelíte, tak na vás vyběhne chlapík v roztrhaném tílku. Rozstřílejte ho z bezpečné vzdálenosti, protože nablízko je dost nebezpečný.

Pokračujte do malého skladiště, ve kterém najdete zraněného Sama. Po krátké animaci budete muset rychle dodělat chlapíka v tílku (tentokrát po vás začne střílet). Následuje další animace, po které musíte naskočit do svého auta a začít pronásledovat zloděje ve žlutém kabrioletu. Najeďte si těsně za něj a vystrčte svou zbraň z okýnka. Když máte dost nábojů do samopalu, tak ho snadno rozstříláte. Pokud se vám to nedaří, tak se pokuste jeho auto zablokovat a pak ho zastřelte z bezprostřední blízkosti.

### 6. Fairplay

Vaše první kroky povedou jako obvykle do garáže. Promluvte si s Ralphem, který vám ukáže, jak otevřít nové auto. Nasedněte do něj a v mírném časovém limitu dojeďte ke strážnici před městským závodištěm (najdete ho na západ od města). Vylezte z auta a promluvte si se strážným jménem Bobbby, který odklopí závoru a nasedne k vám do auta. Nyní musíte dojet až ke garážím závodních vozů. Zaparkujte kousek za označenou garáží a spolu se strážným vejděte do garáže s modrým sporťákem. Vaším dalším úkolem bude dopravit toto auto bez výraznějšího poškození do garáže Lucase Bertoneho. Naskočte tedy do auta a vydejte se na cestu, při které vás bude výrazně tlačit časový limit. Musíte opravdu šlápnout na plyn, protože na opatrnou jízdu zkrátka nemáte čas. Na označeném místě zajeďte do garáže, ve které Bertone auto lehce upraví. Po animaci vás čeká jízda zpět na závodiště. Tentokrát je ale časový limit ještě kratší, takže s tím počítejte. Na západním břehu vám doporučujeme jet kolem nádraží. Jde sice o lehce delší cestu, ale vede po rovných a širokých ulicích. Na závodišti zaparkujte vůz v garáži u vašeho auta a pak dojeďte zpět k Salieriho baru.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

**Jízda autem**

**Levý analog** » Řízení
**Křížek** » Plyn
**Čtyřeček** » Brzda
**Kolečko** » Ruční brzda
**Trojúhelník** » Vystoupení z auta
**SELECT** » Mapa města
**R1** » Střelba
**R2** » Pohled na auto zprava
**R3** » Klakson
**L1** » Omezovač rychlosti
**L2** » Pohled na auto zleva
**L3** » Přepínání pohledu

**3D akce**

**Levý analog** » Pohyb a úkroky
**Pravý analog** » Míření
**Směrová šipka doprava** » Vytažení nebo schování zbraně
**Směrové šipky nahoru a dolů** » Přepínání zbraní
**Křížek** » Interakce s okolím
**Čtyřeček** » Nabíjení
**Kolečko + Pohyb do strany** » Úskok
**Trojúhelník** » Nastoupení do auta
**R1** » Střelba
**R2** » Zaměření na protivníka vpravo
**R3** » Centrování kamery
**L1** » Skákání/zdolávání překážek
**L2** » Zaměření na protivníka vlevo
**L3** » Skrčení

### 7. Race Day

Opět nejprve běžte do garáže, kde si můžete vybrat libovolné auto. S ním pak dojeďte až ke strážnici před městským závodištěm. Po krátké animaci vás čeká závod na 5 kol. Pokud vám rychlejší jízda příliš nesedí, tak si raději zvolte nižší obtížnost. Závodní vůz se totiž chová dost nepříjemně. Nejhorší je průjezd prudších zatáček. V těch vám rozhodně doporučujeme zatáčet přerušovaně (nesmíte držet analog dlouho v krajní pozici), protože auto je velmi přetáčivé. Také vám doporučujeme, abyste se za každou cenu vyhnuli jakémukoliv kontaktu s ostatními vozy. V drtivé většině případů byste na to totiž doplatili. Po vítězství v závodě následuje krátká animace, po které se ocitnete na ulici před Salieriho barem. Běžte k výjezdu z garáže, kde si můžete opět vybrat libovolné auto. S ním dojeďte k Bertoneho garáži, ve které se dozvíte, jak ukrást žlutý kabriolet Lassiter V16. Naskočte do svého auta a dojeďte na označené parkoviště v jižní části centrálního ostrova. Zde ukradněte zaparkovaný Lassiter, se kterým musíte dojet ke garáži za Salieriho barem.

### 8. Sarah

Po úvodní animaci se objevíte na ulici s Luigiho dcerou Sarah. Vaším úkolem je doprovodit ji domů. Rovnou si nasaďte boxera a následujte ji. Po chvilce odbočí do boční uličky, kde vás napadne trojice chuligánů. Připravte se na nepříjemný boj. Nejprve se pokuste dostat chlápka s baseballovou pálkou. Tou pak můžete zlikvidovat jeho kumpány. Až budete se všemi hotovi, pokračujte do uličky označené zelenou šipkou. Doběhněte Sarah, kterou obtěžuje další trojice. Pokud už vám nezbývá moc zdraví, tak před svými protivníky pomalu ustupujte a mávejte při tom baseballovou pálkou. Díky tomu by se k vám neměli přiblížit na nebezpečnou vzdálenost. Na závěr doprovoďte Sarah až do domu, ve kterém bydlí.

### 9. Better Get Used To It

Přes bar vyběhněte ke garáži a pokračujte k výjezdu na ulici. Po schodech vyběhněte k Vincenzovi, který vám předá baseballovou pálku a pistoli. Seberte je a pak se vraťte ke garáži, kde si můžete vybrat libovolné auto. Rozhodně vám ale doporučujeme, abyste si vybrali spíše nějaké větší a odolnější. Na závěr mise vás totiž čeká nepříjemná honička. Pak vyjeďte na ulici a pokračujte na označené místo uprostřed čínské čtvrti. Zde najdete informátora jménem Biff. Promluvte si s ním a on vám prozradí, kde najdete skupinku pobudů z předchozí mise.

Dojeďte na další označené místo a vystupte. Paulie vykopne vrata, která vedou do postranní uličky. Po pár krocích narazíte na první dvojici protivníků. Zatím nesmíte použít pi-

**Tipy**

**■ Pokuste se zatáčet co nejmírnějším obloukem, protože auta v této hře při prudším zatočení ztrácí příliš mnoho rychlosti. Ideální je například přejíždět přes chodníky, čímž si zatáčku výrazně zmírníte. Tento manévr se hodí hlavně v situacích, kdy vás někdo pronásleduje.**

**■ V nepřehledných přestřelkách využijte toho, že za vás hra do určité míry automaticky míří. Stačí střílet alespoň směrem k protivníkovi a vaše kulky ho určitě neminou. Přesto je dobré naučit se využívat tlačítka L2 a R2. Pokud jsou protivníci na stejné úrovni jako vy, tak fungují výborně.**

**■ Pokud vám zrovna nejde o život, při jízdě používejte omezovač rychlosti. Zvlášť v pokročilejších fázích hry jsou policisté velmi dotěrní a honičky s nimi vás stojí dost času. Překračováním maximální povolené rychlosti moc času nezískáte, takže jde o zbytečné riziko.**

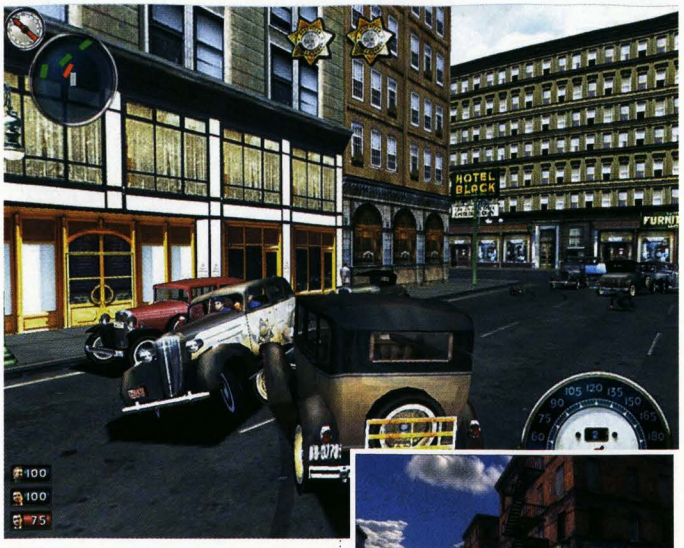
**■ V akčních částech hry co nejvíce používejte skrčení. Svým protivníkům tak zmenšujete cíl a sami lépe míříte. Nezanedbatelný je také fakt, že se skrčení pohybujete potichu, takže můžete svým protivníkům neslyšně vpadnout do zad.**

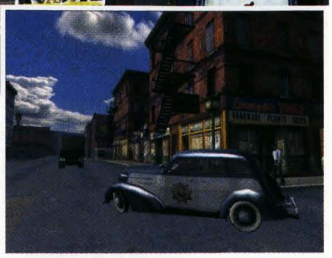
stoli, tak se do nich pusťte baseballovou pálkou. Dejte si při tom ale pozor na Paulieho, protože pálka má dost široký záběr. Postupujte dál a cestou likvidujte všechny protivníky, kteří se vám připletou pod nohy. Po chvilce dojdete až na malý dvorek, kde najdete postávajícího chlapíka. Po schodech přímo naproti vám vyběhněte na balkon, ze kterého na jeho druhém konci seskočíte mezi několik beden. Připravte si pistoli, kterou budete za chvilku potřebovat. U dřevěného domku vás totiž napadne několik protivníků vyzbrojených revolvery. Prostřílejte se

až do rohu dvorku přímo za domkem. Protivníci na vás čekají i v další úzké uličce, takže postupujte s maximální opatrností. Až se dostanete ke garážím, tak bude následovat krátká animace. Po ní naskočte do svého auta a pronásledujte vůz z animace. Stačí se k němu zleva přiblížit a Paulie ujíždějící dvojici rozstřílí. Také je můžete zcela zablokovat a zlikvidovat zblízka.

### 10. The Whore

Hned na začátku mise sedíte v autě, kterým musíte dojet až před hotel Corleone. Zde vystupte a vejděte do vstupní haly. Před recepcí zahněte doleva a ve druhé místnosti hotelové restaurace najdete u stolu v rohu ředitele, kterého poznáte podle jasně bílého obleku. Stoupněte si za něj a zastřelte ho. Tím nevyhnutelně rozpoutáte hotové peklo. U oken stojí jeden z členů ochranky, který na vás okamžitě začne střílet. Až ho zabijete, tak se připravte na příchod dalších protivníků. V další místnosti zastřelte námořníka, který by vás jinak napadl zezadu. Pak pokračujte do vstupní haly, kde musíte zaběhnout do malé místnosti za recepcí. Zde seberte z věšáku klíč od ředitelovy kanceláře a hned vedle otevřete skříňku s lékárničkou. Nyní se musíte prostřílet do druhého patra. Všude kolem se budou pohybovat členové ochranky, takže to nebude jednoduché. V chodbě vedoucí kolem schodiště najdete po-



koj, ve kterém shlédnete krátkou animaci. Pak pokračujte do třetího patra, kde najdete vpravo ředitelovu kancelář (je na ní nápis Director). Uvnitř zastřelte posledního protivníka a pak seberte papíry ležící na psacím stole. Po položení bomby vyběhněte na chodbu.

### 11. The Priest

Začínáte na střeše z konce předchozí mise. Běžte k domu vpravo, kde můžete vylézt na požární schodiště. Po něm vyběhněte až na střechu a pokračujte doleva. Na malé střeše se schovejte mezi komíny a namiřte svou pistoli na požární schodiště. Po něm vyběhne několik policistů, které z této pozice snadno postřílíte. Až bude delší dobu klid, tak se vraťte na požární schodiště a přeběhněte ke dveřím vedoucím do sousedního domu. Uvnitř si pod schodištěm seberte lékárničku ze skříňky na zdi a vyběhněte na střechu. Přes okraj střechy vylezte na její nejvyšší část (přímo naproti vám), za které můžete přes úzkou mezeru přeskočit na střechu sousedního domu (je to ten od schodiště napravo).

Na další střechu slezte přes malý přístřešek. Doběhněte až na vzdálenější okraj střechy a některým z revolverů zastřelte policistu na vzdálené střeše. Pak běžte doleva a kolem komínů slezte na další střechu. V jejím rohu uvidíte několik stupínků, po kterých můžete seskákat dál. Jakmile se k nim ale přiblížíte, uvidíte, že na střechu pod vámi vybíhá několik policistů. Pokuste se je dostat přímo ze střechy, na které stojíte. Teprve až zastřelíte ty nejagresivnější, opatrně slezte dolů. Za rohem vlevo je zalezlý jeden záludný protivník, tak se na něj připravte. Pak doběhněte až k přístřešku na druhé straně a přes něj vylezte na vyšší střechu sousedního domu. Hned jak se na ní ukážete, tak na vás začne střílet policista z lešení vlevo. Sejměte ho a pak se opatrně přibližte k lešení. O patro níž zde totiž číhá další policista. Až ho zastřelíte, tak přeskočte na lešení a za rohem v nejvyšším patře přelezete na lešení okolo kostelní věže.

Prolezte dovnitř a po schodech vpravo seběhněte o patro níž. U dalšího schodiště visí na stěně

žlutá skříňka, ve které najdete spásnou lékárničku. Pak seběhněte až do přízemí, kde vás čeká nemilé překvapení. Po animaci rychle zastřelte protivníka přímo před vámi a pak opatrně vykoukněte do kostela. První protivník je mezi lavicemi. Další je za rohem a napravo na kazatelně. Poslední protivník viditelný od schodiště je střelec za varhany. Přeběhněte na druhou stranu a prostřílejte se k východu. Připravte se na to, že se dveře vedoucí ven otevřou a z nich na vás vyběhne několik dalších protivníků. Až všechny postříláte, bude následovat animace s knězem. Po opuštění kostela ukraděte pohřební vůz zaparkovaný přímo před vámi a dojeďte v něm až k Salieriho baru.

### 12. A Trip To The Country

Nejprve si promluvte s Ralphem. Ten vám ukáže, jak můžete odemknout velmi příjemný Bolt V8. Naskočte do něj a dojeďte k označenému skladišti na okraji města. Odsud se během animace přesune děj mise na venkov. Zde bude vaším prvním úkolem vypárat, co se stalo s gangstery, kteří zde na vás měli čekat. Nejjednodušší je jít rovnou po cestě, na které jsou zaparkované vaše náklaďáky. Na jejím konci najdete zaparkované auto, ve kterém je mrtvý řidič. Jakmile se přiblížíte ke kabině, tak se přehraje krátká animace. Po jejím konci rychle zaběhněte do jednoho z domků za autem. Uvnitř si počkejte u vchodu, až se dovnitř pokusí vběhnout dva protivníci. Zastřelte je z boku a pak opatrně pokračujte k velké osvětlené stodole. Uvnitř na vás čeká několik protivníků, tak na ně buďte připravení. Pokuste se je vylákat k sobě a schovejte se někam za dveře. Také vás musíme upozornit na skříňku s lékárničkou, kterou najdete pod schodištěm uprostřed stodoly.

Až budou všichni protivníci ve stodole mrtví, tak doběhněte až k vašim náklaďákům. Promluvte si s Pauliem, který se chce vrátit pro Sama. Postupujte tedy opět po silnici a připravte se na dvojici protivníků, kteří na vás vyběhnou z prvního osvětleného domku napravo od cesty. Pak pokračujte k červené stodole, jejíž vrata Paulie po chvilce vyrazí. Zastřelte dvojici protivníků v přízemí a pak opatrně pokračujte do prvního patra. Zde číhá jeden protivník přímo nad schodištěm a druhý stojí opodál. Až je zastřelíte, tak si vezměte lékárničku ze skříňky nad schodištěm a pokračujte do druhého patra, kde leží Sam.

Po krátké animaci si připravte pistoli a podívejte se dolů ke vchodu, protože za chvilku přijedou zleva dvě policejní auta. Začněte střílet do motoru toho prvního. S trochou štěstí po chvilce auto exploduje a vy se zbavíte většiny protivníků. Část policistů ale přesto vběhne do stodoly, tak se na ně připravte u schodiště do druhého patra. Pak rychle seběhněte dolů, protože policisté (pokud nějací přežili) by mohli zastřelit Paulieho u vchodu do stodoly. Pokud jsou všichni protivníci mrtví, tak vás čeká další animace, ve které si vyskočíte na korbu náklaďáku.

V poslední části úrovně budete muset pomocí samopalu zlikvidovat auta, která vás pronásledují. Až se dostatečně přiblíží, tak se pokuste zastřelit řidiče. Je to rozhodně jednodušší, než auto úplně rozstřílet. Po zničení všech tří pronásledovatelů můžete před skladištěm naskočit do svého auta a dojet do Bertoneho garáže. Pokud máte zájem, tak vám Bertone zadá nepovinný úkol. Musíte co nejrychleji varovat jeho kamaráda. Do příjezdu policie nezbývá moc času, takže si budete muset opravdu pospíšit. Pokud ale budete úspěšní, tak vám Bertone po vašem návratu ukáže, jak ukrást Ulver Airstream. Jde o další slušné auto, takže se vám tento nepovinný úkol rozhodně vyplatí. Nyní stačí zajet do Oakwoodu, kde je jedno z těchto aut nového typu zaparkované. Ukraděte ho a dojeďte k Salieriho baru.

### 13. Omerta

Na začátku absolvujete klasické kolečko. Nejprve si skočte promluvit s Vincenzem, který vám dá brokovnici a pistoli. Pak běžte k Ralphovi, který vás naučí odemknout Schubert Extra Six. Naskočte do něj a zajeďte do čínské čtvrti, kde už na vás čeká starý známý jménem Biff. Promluvte si s ním a pak opět nasedněte do auta. Nyní budete muset zajet na jižní konec centrálního ostrova, kde před knihovnou postává Malý Tony. Ten vás odkáže na chlapíka jménem Joe, kterého najdete pod mostem za Bertoneho garáží. Po krátkém rozhovoru zjistíte, že si z vás Joe nepěkně utahuje. Dejte mu pár ran pěstí a až zmoudří, tak si s ním opět promluvte. Joe vám řekne, že se Frank chystá opustit město. Co nejrychleji tedy dojeďte k jeho domu v Oakwoodu, před kterým budete svědky Frankova odjezdu. Vaším dalším úkolem je sledovat policejní auto, které ho odváží. To má sice lepší akceleraci než váš vůz, ale v zatáčkách jeho náskok vždy snadno doženete. Naštěstí se nemusíte bát, že by vás policisté nebo Frank zahlédli.

Krátká honička vás zavede až na letiště. Uhněte ujíždějícímu autu a běžte ke vchodu do vstupní budovy. V té je rozmístěno několik policistů, takže postupujte opět velmi opatrně. Hlavně si dejte pozor na policistu mezi sloupy vlevo. Má samopal a dokáže si s vámi rychle poradit. Až všechny postříláte, uvidíte krátkou animaci s prchajícím Frankem. Rychle vyběhněte z budovy a pokuste se zastřelit alespoň jednoho z policistů, kteří Franka doprovázejí. Pak se vraťte do vstupní budovy a posbírejte zbraně mrtvých policistů. Pokud vám zbývá jen velmi málo

zdraví, tak použijte skříňku s lékárničkou. Jde ale o jedinou lékárničku široko daleko, takže vám doporučujeme šetřit si ji na později.

Za vstupní budovou pokračujte doprava a podél levé stěny vejděte do hangáru číslo 1. Za kontejnery je zde schováno několik policistů se samopaly, takže budete muset přijít na způsob, jak se jich co nejlépe zbavit. Rozhodně vám doporučujeme boj na větší vzdálenost. Pokuste se je tedy rovnou od vrat hangáru vylákat střelbou a pak využijte stěny hangáru jako krytu. Prostřílejte se až na druhý konec hangáru, kde si musíte dát hned za východem vlevo pozor na číhajícího policistu. Opatrně vykoukněte ven a zastřelte odstřelovače na věži vlevo. Frank je schován za řadou nízkých budov naproti hangáru. Obejděte je zleva a postřílejte zbývající policisty (nezastřelte Franka, který se krčí u lampy). Až budou všichni policisté mrtví, tak si promluvte s Frankem.

Nyní musíte najít jeho ženu a dítě. Opodál je velká bílá budova letecké školy. Před vchodem už na vás čeká dvojice policistů, kterým můžete krásně vpadnout do boku. Po jejich likvidaci vejděte dovnitř a pomalu se přibližte až k Frankově ženě. Nalevo od ní zastřelte detektiva v telefonní budce. Pak si se ženou promluvte a doběhněte pro Franka, kterého musíte doprovodit zpět k jeho ženě. Po dalším rozhovoru se budete muset vrátit do vstupní budovy, kde vás velmi krátká animace upozorní na lístky ležící na recepčním pultu. Seberte je a vraťte se s nimi k Frankovi s rodinou.

Po Frankově odletu proběhněte vstupní budovou a před ní si vyberte libovolný vůz. V něm pak odjeďte do města a zaparkujte před označenou bankou. Vejděte dovnitř a po vyzvednutí účetních knih můžete zajet do Bertoneho garáže. Tentokrát vás za splnění nepovinného úkolu čeká opravdová lahůdka, takže neváhejte. Po rozhovoru s Bertonem zajeďte do Hobokenu, kde si musíte před označenou hospodou promluvit s černochem jménem Sam. Po rozhovoru mu dejte pár ran pěstí a vraťte se k Bertonemu, který vám ukáže, jak se dá ukrást Thor 810. Jeden exemplář tohoto luxusního vozu pak najdete v milionářské čtvrti Oak Hill. Ukradněte ho a vraťte se v něm k Salieriho baru.

### 14. Visiting Rich People

Po úvodní animaci běžte k Vincenzovi, který vám dá pistoli a baseballovou pálku. Pak si vyberte auto, kterým musíte dojet na označené místo v Hobokenu. Zde naberete zloděje jménem Salvatore. Ten vám na mapě označí dům, který je cílem vašeho nočního výletu. Dojeďte tedy do Oak Hill, kde musíte zastavit u zadní branky vedoucí do zahrady prokurátorovy vily. Běžte k ní a požádejte Salvatoreho, aby vám branku odemknul. V zahradě co nejrychleji zaběhněte za sochu vlevo. Po cestičce k vám za chvilku přijde první člen ochranky, kterého zezadu snadno zneškodníte jedinou ranou. Když se pak rozhlédnete, tak kousek na sever od vás uvidíte zelenou šipku. Ta označuje malý kontrolní panel, kterým můžete vypnout světla v zahradě. Po jeho použití si počkejte na člena ochranky, který přiběhne světla opět zapnout. Zneškodněte ho stejně jako jeho kolegu a spolu se Salvatorem se vydejte k zadnímu vchodu do vily.

Cesta by měla být čistá, takže se nemáte čeho obávat. Až vyběhnete po schodech k prosklené stěně, tak uvidíte služebnou uklízející velkou místnost. Vejděte dovnitř a zneškodněte ji. Pak pokračujte do haly a po schodech vyběhněte do prvního patra. V chodbě nalevo najdete kancelář se sejfem, ve kterém má prokurátor uschované důkazní materiály. Až ho Salvatore otevře, všechny dokumenty seberte a rychle se stejnou cestou vraťte do zahrady. Pálkou zneškodněte člena ochranky stojícího u dveří a rychle doběhněte k zadní brance. S největší pravděpodobností po vás začne ochranka střílet, ale to by pro vás nemělo znamenat větší nebezpečí.

Venku na ulici ukradněte nějaký vhodný vůz a zavezte Salvatoreho před jeho dům. Pak se vraťte k Salieriho baru.

### 15. Great Deal!

Tentokrát začínáte před garážemi a vaší jedinou zbraní je samopal. Vejděte dovnitř a po schodišti vpravo vyběhněte do nejvyššího patra. Zde pokračujte doleva a dojděte ke skupince překupníků. Váš rozhovor s nimi bohužel přeruší hlučný příjezd skupinky gangsterů. Postupujte podél levé stěny a až se k nim dostanete do těsné blízkosti, tak je začněte kosit. Až budou všichni mrtví, tak do posledního patra vyjede další auto. Rychle ho střelte do motoru a exploze zabije všechny uvnitř. Nyní musíte postupovat garážemi směrem dolů a postřílet všechny protivníky, na které narazíte. Pokud budete opatrní, neměl by to být větší problém. U vjezdu postřílejte poslední skupinku a nezapomeňte na střelce schovaného za autem vpravo. Pokud jste nikoho nevynechali, tak se můžete po plnění úkolu vrátit do nejvyššího patra, kde musíte nasednout do náklaďáku s whisky. Sjeďte dolů a až opustíte garáže, tak se na vás pověsí

policisté. Setřást je by neměl být pro zkušeného řidiče problém. Stačí projet centrem plným aut a pronásledovatelé nemají šanci. Až je definitivně setřesete, tak můžete v klidu dojet do Salieriho skladiště v Hobokenu.

**16. Buon Appetito!**

Naskočte do Salieriho auta a dovezte ho před jeho oblíbenou restauraci. Vystupte a vejděte dovnitř. V následující animaci vše probíhá bez problémů, dokud nepřijedou před restauraci dvě auta plná Morellových lidí. Po zničení přední části restaurace rychle vyběhněte zadním východem na dvorek, ze kterého se dostanete až na ulici. Zde zastřelte prvního protivníka. Pak rychle pokračujte doprava a protivníkovým samopalem postřílejte gangstery před restaurací. Nevybíhejte ale zbytečně do ulice, protože v jednom z oken nad restaurací na vás číhá protivník se samopalem. Další vyzbrojený brokovnicí čeká ve dveřích sousedního domu. Až všechny postřílíte, tak opět nastupte do auta a spolu se Salierim dojeďte až před dům jeho bodyguarda. Vejděte dovnitř a v prvním patře vykopněte dveře jeho bytu. Na požárním schodišti si pak připravte samopal, protože jakmile seběhnete dolů, tak na vás Carlo zaútočí. Jeho smrtí ale váš úkol nekončí. Ještě se musíte ubránit před útokem skupinky protivníků, kteří vás napadnou ze všech stran.

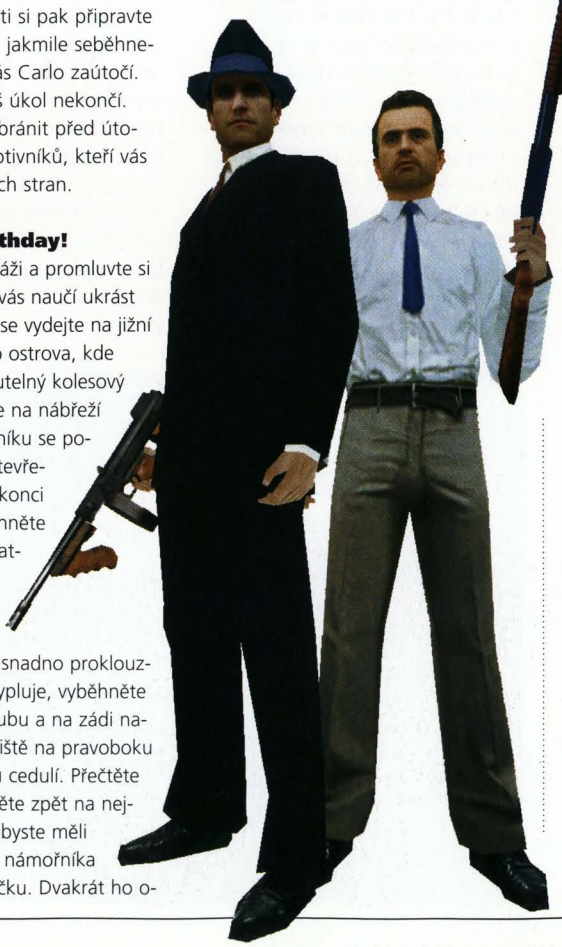
**17. Happy Birthday!**

Seběhněte ke garáži a promluvte si s Ralphem, který vás naučí ukrást Crusader. V něm se vydejte na jižní konec centrálního ostrova, kde kotví nepřehlédnutelný kolesový parník. Seběhněte na nábřeží a v budově u parníku se porozhlédněte po otevřených dveřích. Na konci krátké chodby zahněte doleva a v malé šatně se převlékněte za námořníka. V tomto převleku pak na parník snadno proklouznete. Až parník vypluje, vyběhněte na prostřední palubu a na zádi najdete vedle schodiště na pravoboku dveře s papírovou cedulí. Přečtěte si jí a pak seběhněte zpět na nejnižší palubu. Zde byste měli na levoboku najít námořníka v pruhovaném tričku. Dvakrát ho oslovte a při druhé odpovědi vám dá klíč. Vraťte se na záď a kousek od zamčeného záchodu uvidíte na palubě kbelík označený zelenou šipkou. Seberte ho a odemkněte si dveře na záchod.

Ukliďte nepořádek kolem záchodové mísy a pak seberte pistoli ležící pod skříňkou vpravo. Opět zavřete dveře a vraťte se na nejnižší palubu, kde musíte vrátit klíč námořníkovi v pruhovaném tričku. Až si zkontroluje vaši práci, bude následovat animace s radním, kterého máte zastřelit. V průběhu proslovu se k němu zboku přibližte a připravte se na rychlou akci. Jakmile totiž vytáhnete zbraň, tak se radní skrčí a jeho ochranka po vás začne střílet. Ihned po vytažení zbraně ho tedy zastřelte a co nejrychleji seběhněte na nejnižší palubu. Zde je na pravoboku kousek od přídě přivázán motorový člun, do kterého musíte naskočit.

**18. You Lucky Bastard!**

Nejprve si zajděte k Vincenzovi, který vám vybere vhodné zbraně. Pak seběhněte k Ralphovi, který vám ukáže, jak otevřít nový Guardian. V tomto odolném autě dojeďte na označené místo na centrálním ostrově. Zde vystupte a z telefonní budky



zavolejte do protější restaurace. Sergio Morello tam bohužel není, takže první pokus o jeho vraždu nevyjde. Rychle naskočte do auta, ujeďte svým pronásledovatelům a dojeďte až k Sergiovu baru. Vincenzo dostane nový nápad, jak Sergia sejmout. Po krátké animaci seberte bombu ležící na stole a seběhněte ke garáži, kde si můžete vybrat libovolné auto. V něm dojeďte na označené místo v Oakwood. Zastavte a počkejte si, až muž v černém obleku (je opřený o zeď kousek od označeného auta) dokouří a vejde do domu. Pak můžete v klidu položit pod auto bombu. Pokus ovšem opět nevyjde.

Po krátké animaci začínáte zase před Salieriho barem. Dojeďte k označené restauraci, kde se Paulie pokusí Sergia zastřelit. Po jeho komickém výstupu rychle vycouvejte a dejte se na útěk. V centru je naštěstí dost velký provoz, takže se gangsterům určitě rychle ztratíte. Následující pokus začne u přejezdu. Po čtvrtém neúspěšném pokusu musíte pronásledovat Sergiovo auto, které se bohužel nedá zastavit. Sledujte ho až ke vjezdu do přístavu, kde vás zastaví skupinka gangsterů. Po animaci se skrčte a otočte doprava. Skrz strážní budku vám totiž vpadne do boku první protivník. Až ho zlikvidujete, tak zastřelte také jeho zbývající dva kolegy. Pak se rozhlédněte kolem. Vidíte rozsáhlý přístav, který se s největší pravděpodobností stane vaší noční můrou.

Jakmile popojdete směrem k prvnímu skladišti, tak zpoza něj vyjede malý nákladák se dvěma gangstery. Zbavte se jich a dál postupujte směrem doprava. Za malým domkem vidíte několik vagónů, ke kterým se musíte přiblížit. Na levé stěně domku před vlakem totiž najdete velmi důležitou skříňku s lékárničkou (pokud máte dost zdraví, tak si ji rozhodně nechte na pozdější fázi boje). Pokud chcete být pečliví, tak postřílejte všechny protivníky kolem vagónů (najdete u nich bedýnku s granáty). My vám ale spíše doporučujeme postupovat směrem k dvoupatrovému dřevěnému skladišti, v jehož prvním patře se po vašem přiblížení otevřou dveře a jeden z gangsterů na vás zahájí palbu z brokovnice. V patře najdete střelce s puškou, která by se vám mohla opravdu hodit.

Další postup necháme na vás. Přístav je plný protivníků, jejichž pozice si po opakovaných pokusech určitě zapamatujete (můžete se pokusit projet přístavem v nějakém autě). Musíme vás ale rozhodně upozornit na vysoké přístavní jeřáby, na kterých jsou umístěni odstřelovači. Na každém jeřábu je jeden a rozhodně s nimi musíte počítat. Pokud se jich chcete zbavit, tak na ně použijte pušku nebo Colt 1911. Cílem vašeho postupu je dvojice cisteren na druhém konci přístavu (ta bližší je označena zelenou šipkou). Kousek od nich vidíte několik kontejnerů, mezi kterými se pohybují střelci se samopaly. S těmi si poraďte z dálky nebo je přejeďte nějakým autem. Až se dostanete k cisternám, přehoďte výhybku

před nimi. Pak z pod kola první cisterny odstraňte brzdu a sledujte její krátkou jízdu. Cisterna se zastaví o vrata skladiště, ve kterém se schovává Sergio Morello.

Nyní musíte doběhnout k cisterně. Když se k ní přiblížíte, tak se spustí krátká animace, která bude zakončena efektní explozí. Nyní můžete vběhnout do skladiště, kde vám doporučujeme rychle se schovat za kontejnerem vpravo. Připravte si brokovnici nebo samopal, což jsou ideální zbraně pro boj z blízka. Postřílejte čtveřici gangsterů s brokovnicemi, kteří se kolem vás seběhnou. Pak sejměte střelce na kontejneru u protější stěny a nakonec si můžete vychutnat Sergia, který na vás čeká na konci skladiště. Seberte jeho samopal a v malé místnosti v rohu otevřete skříňku s lékárničkou. Nyní se musíte prostřílet k východu z přístavu. Pokud jste byli prozíraví, tak jste si nechali někde poblíž skladiště auto, kterým můžete přístav opustit. Pokud ne, tak postupujte podél vnější stěny. Alternativně můžete přístav opustit zadním vjezdem.

Až se dostanete ven, máte možnost zajet si do Bertoneho garáže. Odměnou je opět velmi zajímavý vůz, takže se to vyplatí. Za úkol tentokrát dostanete zachránit jednoho z jeho kamarádů. Leží zraněný v čínské čtvrti a musí se včas dostat k lékaři v Oakwoodu. V akurátním časovém limitu se musíte dostat nejen ke zraněnému, ale také ho musíte dopravit k lékaři. Pokud to stihnete, tak vám Bertone po vyčištění auta prozradí, kde parkuje krásný sporťák Bruno Speedster. Dojeďte k němu a ukradněte ho. Nakonec stačí dojet ke vjezdu do garáže za Salieriho barem.

### 19. Creme De La Creme

Nejprve si skočte za Vincenzem, který vám všem předá zbraně. Potom si vyberte auto, do kterého se vejdete všichni tři (doporučujeme vám bytelný a rychlý Guardian). Až vyjedete na ulici, tak se podívejte na mapu, kde je označena poloha městského divadla. Před ním parkuje Morellovo auto, kterým bude po odchodu z divadla odjíždět. Doporučujeme vám přiblížit se k divadlu od východu, protože Morellovo auto se rozjede směrem na západ. Pokuste se dostat vedle něj, aby na něj mohli Sam a Paulie pohodlně střílet. Honička povede celým městem a pokud včas neuspějete, tak můžete dojet až k letišti. Asi vám nemusíme připomínat, že nesmíte nechat Morella odletět. Po jeho vraždě můžete opět zajet do Bertoneho garáže. Tentokrát dostanete dost netradiční úkol. Musíte dovézt profláknuté auto až na útesy za majákem a tam ho shodit do moře. Dojeďte až na úplný okraj útesu a až vystoupíte, tak by mělo auto samo sjet do vody. Vraťte se k Bertonemu, který vám prozradí polohu velmi zajímavého kabrioletu Celeste Marque 500. Zaparkujte přímo před východem z restaurace (při loupeži by vás jinak překvapil majitel vozu) a ukradeným autem dojeďte k Salieriho baru.

### 20. Election Campaign

Vaše první kroky povedou jako obvykle k Vincenzovi, který vám kromě tradiční pistole předá také odstřelovačku. Pak doběhněte k Ralphovi, který vám předá docela rychlý kabriolet Wright. Dojeďte na označené místo na severním konci centrálního ostrova a otevřeným kanálem prolezte do prostoru staré věznice. Běžte směrem k vnější zdi a podél ní doběhněte až ke dveřím, kterými se dostanete do velké haly plné smetí. Na jejím druhém konci opatrně vyjděte po schodech o patro výš. Nalevo vidíte skupinku bezdomovců, které budete muset rovnou od schodů postřílet. Někteří z nich se na vás rozeběhnou s noži v ruce, takže buďte připravení ustoupit. Až všechny postřílíte, běžte v prvním patře nejprve do dveří vpravo. Chodbou dojděte až k mříži, za kterou vidíte stojícího chlapíka. Ten si zaběhne do vedlejší místnosti pro brokovnici, tak buďte opatrní. V místnosti pak seberte tyč, na kterou vás upozorní krátká animace. Také je dobré vzít si lékárničku ze skříňky na stěně a z balkónu postřílet psy na nádvoří.

Vraťte se do haly, kde jste postříleli skupinku bezdomovců. Projděte mříží na druhé straně a chodbou s prkennou stěnou doběhnete až k otevřeným dveřím. Další dveře vykopněte a rychle zastřelte vrávorajícího protivníka. V chodbě za rohem pak zastřelte jeho dva kumpány. Až dojdete na konec chodby, tak za vámi z jedné cely vyjde bezdomovec s baseballovou pálkou. Sejměte ho a rychle se otočte zpět ke dveřím na konci chodby. Z nich totiž vyběhnou ještě tři protivníci. Pokračujte dál a v místnosti s dírou ve zdi najdete skříňku s lékárničkou. V následující temné místnosti zastřelte protivníka za mříží a dalšího najdete na nedalekém schodišti. Po něm vyběhněte až na vrchol věže, ze které musíte odstřelovačkou zlikvidovat politika označeného zelenou šipkou (najdete ho na malém ostrůvku před vámi).

Po schodech sejděte až dolů a vyběhnete na nádvoří, na kterém původně běhali psi. Běžte doleva a pomocí tyče musíte vypáčit zámek na dveřích, které vedou na ulici. Zde začněte prchat směrem doleva. Zastavte některé z kolem projíždějících aut a ujeďte dotěrným detektivům. Nyní můžete zajet do Bertoneho garáže, kde dostanete další z řady nepovinných úkolů. Tentokrát musíte rychle dojet do Hobokenu, kde vyzvednete Lucasova přítele. Zavezte ho zpět do garáže a Bertone vám sdělí polohu dalšího sběratelského kousku, který najdete v Oakwoodu. Dojeďte s ním k Salierimu a další mise je za vámi.

### 21. Just For Relaxation

Tentokrát má pro vás Vincenzo baseballovou pálku a pistoli. Až si je vyzvednete, běžte do garáže za Ralphem. Ten vám představí čtyřdveřový Lassiter, který se vám bude docela hodit. Je totiž těžký a přitom ostatečně rychlý. Nasedněte do něj a zavezte Sama a Paulieho na označené místo. Pak zajeďte ke vjezdu do přístavu, kde si musíte počkat na vyjíždějící nákladák. V klidu ho sledujte a až pojede podél dlouhé tovární zdi, tak ho k ní šikovně přimáčkněte a zablokujte. Rychle vylezte z auta a zastřelte nebo zneškodněte řidiče. Vezměte mu doklady a v nákladáku pak dojeďte do přístavu.

Přímo naproti výjezdu je velké šedé skladiště (má nakládací rampy po obou stranách), na jehož konci najdete hledané krabice s doutníky (je na nich nápis Scorsese import). Nacouvejte s nákladákem k rampě u otevřených vrat. Pak si promluvte s vedoucím skladu, který se po ukončení rozhovoru odejde vymočit k nedalekému stromu. Sledujte ho a u stromu ho zneškodněte baseballovou pálkou. Pak se vraťte do skladiště a všechny bedny nanoste na korbu nákladáku. Až bude všech 12 beden naložených, tak dojeďte s nákladákem na označené místo. Zde si k vám nastoupí Paulie a vy budete muset nákladák dovézt do skladiště v Hobokenu.

### 22. Moonlighting

V úvodní animaci si prohlédnete banku, kterou se chystáte spolu s Pauliem vyloupit. Až vyjdete ven, tak se porozhlédněte po nějakém autě. Tím nejprve dojeďte ke staré-mu kinu v Hobokenu. V něm sídlí Yellow Pete, který vám dá revolver a pistoli. Pak nastane čas najít si vhodné auto. Pokud chcete něco opravdu luxusního a rychlého, tak navštivte Bertoneho garáž. Lucas vám dá balíček, který musíte dovézt chlapíkovi jménem Big Dick. Ten na vás čeká pod jižním mostem. Jakmile mu ale balíček předáte, tak vás napadne několik detektivů. Schovejte se za jižní pilíř a odtud je jednoho po druhém postřílejte. Po přestřelce se vraťte do garáže, kde vám Bertone sdělí polohu krásného kabrioletu Trautenberg Model J. Ten musíte sledovat až do centra, kde ho jeho majitel zaparkuje. Až odejde, tak jeho vůz ukradněte a dojeďte s ním před Paulieho dům. Zatrubte na něj a až seběhne dolů, tak ho odvezte před označenou banku.

Uvnitř budete svědky ukázkového přepadení. Až si všichni lehnou na zem, běžte k jediným dveřím vedoucím za přepážky. Za dveřmi stojí strážný, kterého musíte sejmout. Pak pokračujte doleva, kde najdete vedle dalších dveří klíč od mříží v podzemí. Pokračujte na schodiště a vyběhněte do prvního patra. Zde na vás čeká další strážný. Až ho zastřelíte, tak pokračujte do chodby vlevo. Hned první dveře vlevo vedou do ředitelovy kanceláře, kde ve skříňce v pravé stěně najdete klíče od trezoru. Vraťte se na chodbu a zastřelte dalšího strážného. Pak po schodech seběhněte do podzemí a pokračujte k mříži přímo naproti vám. Dlouho chodbou doběhněte až k trezoru, který hlídají poslední dva strážní. Až je zlikvidujete a vyberete trezor, tak se vraťte do hlavní haly. S Pauliem vyběhněte z banky a v připraveném autě si to namiřte přímo na východ. Mezi domy (cesta není vyznačená na mapě) sjedete na silnici, která vede přímo ke klubu Palermo. Zajeďte dovnitř a máte vyhráno.

### 23. The Death Of Art

Až opustíte Pauliho dům, ukradněte nějaké auto a zajeďte si do Hobokenu, kde vám ve starém kině Yellow Pete prodá samopal a pistoli. Pak můžete zajet do Bertoneho garáže. Tentokrát je vaším nepovinným úkolem sledovat ženu, která vyjde z hotelu Corleone. Je dost podezíravá, takže se od ní musíte držet co nejdál. Pokud budete dost opatrní, tak vysledujte skrýš jejího milence. S touto informací se vraťte k Lucasovi, který vám sdělí polohu sporťáku Thor 812. Ten je zaparkován v ohradě, kterou najdete v čínské čtvrti. Na její severní straně je brána, u které musíte nejprve střelit do zámku (pozor na policisty). Uvnitř pak co nejrychleji postřílejte čtyři psy, kteří by vás mohli při otvírání auta otravovat. S ukradeným autem dojeďte ke galerii, ve které na vás čeká Sam.

Uvítání ale není příjemné. Ihned po animaci vás napadnou zprava dva protivníci. Až je zastřelíte, tak se otevřou dveře nad schodištěm naproti vám. Z nich na vás vyběhne další dvojice protivníků. Až je pěkně zdálky zastřelíte, tak opatrně obejděte sloup vlevo a zastřelte protivníka, který číhá na schodech za nimi. Vyběhněte po tomto schodiště a na jeho konci přelezte zábradlí vpravo. Z této strany vpadnete do zad skupince gangsterů, kteří na vás čekají pod velkým schodištěm. Až budou všichni mrtví, opatrně sejděte po schodech

dolů a připravte se na další dvojici na schodišti za rohem.

Vyběhněte po schodech nahoru a po krátké animaci zastřelte protivníky po stranách. Opatrně vyjděte nahoru a postřílejte všechny gangstery poschovávané mezi sloupy. Pokud nemáte moc zdraví, tak běžte k úzkému schodišti, které vede do dalšího patra. Pod ním je jediná skříňka s lékárničkou v celé galerii. Pak se vraťte do velké haly plné sloupů a otevřete dveře vpravo. Dostanete se do dlouhé řady místností, kterými se budete muset prostřílet. Nakonec se dostanete zpět do haly v prvním patře. Po schodech vlevo vyběhněte do druhého patra a projděte otevřenými dveřmi. Pokračujte chodbou vpravo a po chvilce shlédnete animaci se Samem. Po ní opatrně vykoukněte zpoza sloupu a střílejte do Sama tak dlouho, dokud neuteče. Pak běžte do chodby, ve které vidíte na zemi krvavé stopy. Až se budete blížit k rohu, tak na vás Sam vyběhne a vy ho musíte rychle dodělat. Pak můžete odložit gamepad a vychutnat si závěrečnou animaci.

**Jakub Holý**

# SOCOM II: U.S. Navy Seals

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-16
■ **VÝROBCE:** Zipper ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Dramatická a napínavá akce, která vás nikdy nezačne nudit.

**Ještě těžší než ovládat svého hrdinu** v konfliktních situacích je ovládat celou skupinu...

V průběhu hry se nepřátelské jednotky pohybují přirozeně v místě svého působení, takže ne vždy se nacházejí přesně na pozicích uvedených v tomto návodu. Pokud tedy na menší odchylky v jejich lokalizaci narazíte, berte to jako daň za realističnost jejich chování ve hře. Dalším aspektem návodu je ponechání původních anglických názvů (např. cílů misí - objectives) v původním tvaru, a to s ohledem na snazší orientaci neangličtinářů.

## 1. ALBANIA: OPERATION RAPID KILL

### 1.1 Seeding Chaos

***Objectives:***
*1 - Remain Unseen*
*2 - Meet Malard*
*3 - Move To Delta*
*4 - Infiltrate Village*
*5 - Place Satchels*
*6 - Move to Extraction at Zulu*

***Secondary objective:***
*Capture Foreman*

***Bonus objective:***
*Delivery Time*

Přeběhni přes cestu a plížením se přemísti za křoví nebo stromy v blízkosti krajnice. Od jihu se přibliž páreček vojáků. Zůstaň v klidu a vyslechni jejich rozhovor (objective 1 complete). Zlikviduj je a přesuň se k jihu, kde vběhni mezi sloupy, na odbočku ke starému klášteru. Jakmile zastřelíš okolo se pohybující hlídku, vstup do rozvalin kláštera a popovídej si s Mallardem (objective 2 complete).

Poté co obdržíš úkol přesunout se na pozici Delta, učiň toto s pomocí své skupiny - zadej jí příkaz „Stealth to - Delta" a následuj ji tak, abys nevzbudil pozornost nepřátel (objective 3 complete). U zříceniny zastřel dvojici na střeše hlídkujících vojáků a vyběhni po schodišti nahoru. Zastřel teroristu uvnitř objektu, v místnosti napravo a přejdi do sousedního pokoje, odkud z okna sejmi hlídku dole na můstku (objective 4 complete). Opusť budovu východním směrem, seběhni na cestu a odstřel chlápka, pohybujícího se na jejím severním konci. Přesuň se směrem na východ k čerpací stanici, uvnitř zastřel teroristu a umísti nálože na pozici Romeo (R). Přeběhni do dalšího skladiště, ležícího jižně za můstkem, ve skladu odstraň tříčlennou stráž a přikaž týmu, aby zde, na pozici Julie (J), umístil nálož - příkazem „Team - Deploy - Satchel" (objective 5 complete).

Nyní veď svůj tým do domu naproti benzinky, ve kterém zajmi Foremana (secondary objective complete). Předtím ale zachovej chladnou hlavu a vyslechni vše potřebné (bonus objective complete). Vydej se spolu se zajatcem k bodu Zulu (Z) a počkej si na odvoz (objective 6 complete).

### 1.2 Terminal Transaction

***Objectives:***
*1 - Infiltrate Complex*
*2 - Secure Guard Post*
*3 - Move to Extraction*

***Secondary Objectives:***
*1 - Locate Guard Post*
*2 - Secure Factory Complex*
*3 - Find Contacts List*
*4 - Obtain Training Film*

***Bonus Objectives:***
*1 - Capture General Rugova*
*2 - Weapons Secured*

Vydej se na východ k vlaku, podél něj se přesuň směrem na sever a hledáčkem lokalizuj stanoviště strážní hlídky na terase domu nacházejícího se severozápadním směrem (secondary objective 1 complete). Zastřel strážného, který se prochází po terase a poté další dva jeho kumpány mezi vagóny před domem (secondary objective 2 complete). Proběhni okolo stanoviště hlídky směrem na západ, zastřel poblíž nákladáku hlídkujícího žoldáka a proběhni k oplocenému vstupu do kanalizace. Vlez do odpadní roury a utíkej vpřed (objective 1 complete).

Vylez z roury, zastřel hlídku na střeše domu ležícího západně od stoky, vylez po schodišti vzhůru a sejmi další stráž, bloumající po ochozu v nižším patře stejného domu. Vydej se na jih podél zdi a za rohem vpravo zlikviduj trojici hlídkujících mužů. Postupuj západním směrem, za rohem sejmi u cisterny stojícího vojáka a vstup do objektu napravo. Zneškodni početnou skupinu útočníků (v případě potřeby použij Flashbang) a v místnosti napravo seber „Contact List" (secondary objective 3 complete). Vystoupej do prvního patra po blízkém schodišti a v patře rychle eliminuj střelce před tebou a také dva chlápky v místnosti na severozápadě. V protější kanceláři seber „Training Film" a opusť objekt cestou, kterou jsi přišel (secondary objective 4 complete).

Běž na sever, sundej hlídku u nákladáku a vlevo od něj zastřel dvojici zády otočených žoldáků. Vstup do továrny, zneškodni hlídku na ochozu nad tebou a přesuň se do jihovýchodního koutu haly. Zlikviduj dvojici mužů, odpočívajících v rohové místnosti. Po blízkém žebříku pak vylez do prvního patra a eliminuj skupinu útočících střelců (objective 2 complete). V místnosti na jihu zajmi generála (bonus objective 1 complete) a ze stolu ve tvé blízkosti seber digitální foťák. Opusť objekt a pomocí C4 vyhoď do vzduchu železná vrata na západě (objective 3 complete. Před skončením mise také prozkoumej pár beden u dveří do garáže (bonus objective 2 complete). Pak v klidu opusť oblast a nech se vyzvednout (objective 3 complete).

### 1.3 Upland Assault

***Objectives:***

*1 - Neutralize AIDE-DE-CAMP*
*2 - Neutralize Castrioti Sesseri*
*3 - Neutralize Pius Platz*
*4 - Move to Extraction*

***Bonus Objectives:***

*1 - Collect Laptop*
*2 - Collect Nautical Map*

Vydej se po cestě směrem na jih a cestou zabij několik teroristů. Před nádvořím domu se zastav a hoď za bránu flashbang. Někde v těch místech by se měl ukrývat pobočník (AIDE-DE-CAMP), kterého pak můžeš svázat (objective 1 complete).

Vstup do budovy hlavním vchodem a uvnitř zlikviduj skupinu teroristů. V jídelně na severovýchodu seber ze stolu námořní mapu (bonus objective 2 complete). Projdi dál na sever kuchyní, seběhni po schodech a ve sklepení se sudy zlikviduj dvojčlennou hlídku. Dveřmi na jihozápadě opusť dům a vydej se podél zdi na sever. Odstraň v oblasti se vyskytující skupinu teroristů a pokračuj dál na východ ke garáži, před níž stojí nákladní automobil. Zastřel chlápka uvnitř garáže a dalšího opodál. Vstup do sousedního domku hned poté, co zlikviduješ střelbou přes okno teroristu uvnitř. Ze stolu seber laptop a opusť dům (bonus objective 1 complete).

Směřuj své kroky na jih a projdi brankou. Dej pozor na hlídku na jižním konci cesty a od branky se vydej vpravo, kde seskoč ze zídky a vstup do domu. V zadní místnosti shlédni animaci, vyběhni po schodech a zajmi Castriotiho Sesseri (objective 2 complete). Vyjdi rychle z místnosti směrem na západ, dej bacha na Piusovy bodyguardy a zajmi jej nebo zastřel dříve než stihne utéct. Možná budeš muset přeskočit zeď a chytit jej v nižším patře terasy (objective 3 complete).

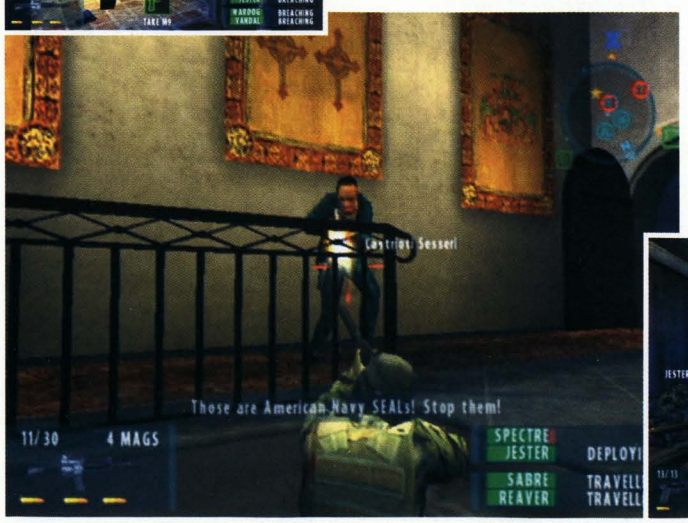
Opusť oblast a vrať se na cestu směrem k místu, kde tvá mise začala, na pozici Zulu, označenou na mapě písmenem „Z" (objective 4 complete).

## 2. BRAZIL: OPERATION GOOD NEIGHBORS

### 2.1 Urban Sweep

***Objectives:***

*1 - Clear Insertion Area*
*2 - Rendezvous With Ragbag*
*3 - Locate Hideout*
*4 - Restrain Leader*
*5 - Keep Vandal Alive*



### OVLADÁNÍ

**CO JE CO**

**Levý analog »** Pohyb vpřed-vzad / úkroky vlevo-vpravo

**Pravý analog »** Míření / otáčení postavy vlevo-vpravo

**Křížek »** Potvrzení vybraného příkazu / zbraně

**Čtvereček »** Skok

**Kolečko »** Týmové příkazy

**Trojúhelník »** Změna postoje (vstyk-přikrčení-leh)

**R1 »** Střelba / hod granátem

**R2 »** Otevření-zavření inventáře zbraní

**R3 »** Vynucené nabíjení

**L1 »** Rychlý výběr - primární zbraň (v otevřeném inventáři - navolení zbraně)

**L2 »** Rychlý výběr - sekundární zbraň (v otevřeném inventáři - navolení zbraně)

**L3 »** Změna střelby (jednotlivě-dávky-auto)

***Bonus Objectives:***

*Collect Lab Map*

Slez po žebříku na jihu a zastřel hlídkujícího vojáka. Vydej se cestou na východ, sejmi další hlídku, před železnou brankou zaboč vlevo, na křižovatce vpravo, zastřel před řeznictvím postávajícího žoldáka a proběhni tudy cestou točící se na sever. Na další křižovatce zahni vlevo u automobilu, u něhož odstraň dalšího vojáka. Doběhni k rampě s přepravkami a zlikviduj v těchto místech se vyskytující ženskou s brokovnicí (objective 1 complete).

V severovýchodním rohu oblasti projdi brankou na schodiště, na jehož vrcholu skoukni animaci. Pak seběhni zpátky na ulici a vejdi otevřenými dveřmi v domě naproti do chodby, v níž zastřel hlídkující teroristku. V místnosti napravo eliminuj dvojčlennou stráž, čímž osvobodíš Ragbaga (objective 2 complete).

Následuj Ragbaga k nákladáku a na jižním konci uličky, v níž se nacházíš, odstraň snipera v prvním patře. V zahradě napravo si promluv s Ragbagem a získej nějaké ty informace.

Opusť zahradu, zahni vpravo, zastřel přibíhajícího teroristu a projdi železnou branou do tunelu. Za ním odboč do uličky směřující na jih a na jejím konci eliminuj skupinu útočníků. Před koncem uličky vylez po prknech do přízemí domu napravo a zlikviduj všechny nepřátele, kteří se zde objeví. Vyjdi pak v přízemí na terasu, slez po žebříku a shlédni animaci. Opusť prostranství za domem východem na jihu a pokračuj ulicí cestou vpravo. Za rohem zastřel trojici teroristů, pokračuj na sever a sejmi dva opovážlivce, kteří tě ohrožují z balkónů domů po levé a pravé straně cesty. Na konci cesty proběhni zarostlou uličkou vlevo, mezi domy a poté, co se stočí na jihovýchod, zastřel v dálce na terase hlídkující stráž. Přeběhni po dvojici schodů, vpravo odstraň teroristku, rozběhni se jejím směrem a vběhni o kousek dál do stodoly. Absolvuj výstup schodištěm a shlédni animaci.

Dveřmi na jihu opusť místnost a vstup protějšími do sousedního domu. Seběhni do přízemí a z domu ven. Utíkej nízkým porostem po levici na jih, vejdi do otevřené boudy a z okna zastřel kulometčíka. Přeběhni lávku a pokračuj v běhu ke dveřím před tebou, ke dveřím k úkrytu (objective 3 complete). Uvnitř budovy seber ze stolu mapu (bonus objective complete). Nyní vyběhni po schodišti napravo do prvního patra, proběhni okolo kulometu a uvnitř další místnosti odstraň dvojici teroristek. Projdi dále do chodby, z níž lze vejít do čtveřice pokojů a v jednom z nich najdeš šéfku teroristek, která je ochotna se ti vzdát. Zastřel ostatní teroristky dříve, než svou velitelku zabijí,

a potom ji svaž (objective 4 complete). Vyzvi ji příkazem „Follow!" k tomu, aby tě následovala, a opusť úkryt teroristů stejnou cestou, jako jsi přišel. Přejdi přes můstek a vběhni do uličky mezi domy, přičemž předtím vyčisti oblast od nezvaných vetřelkyň. Utíkej na sever a zahni za roh vlevo. Doběhneš na náměstí, kde zlikviduj útočníky, přesuň se k dřevěným vratům na severozápadě do bodu Zulu (Z) a vyčkej na vyzvednutí (objective 5 complete).

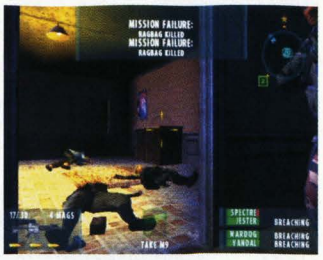
### 2.2 Stranglehold

***Objectives:***

*1 - Intercept Radio Frequency*
*2 - Locate Lab*
*3 - Demo Drug Lab*
*4 - Stop RAFB From Escaping*
*5 - Demo Plane*
*6 - Extract Via Canyon*

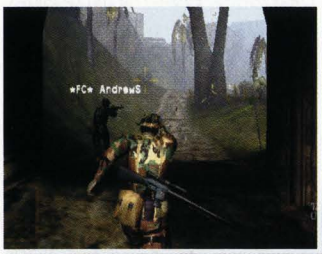
Jdi na jih a zaregistruj dvojici strážných u domku. Po skončení jejich rozhovoru počkej, až jeden z nich odběhne, a zastřel rychle druhého dříve, než spustí poplach. Bleskově doběhni za domek a sejmi u schodů stojícího vojáka. Nesmíš ho nechat spustit poplach. Dej pozor, abys při přestřelce nepoškodil vysílačku uvnitř domku. Jakmile se zbavíš vojáka u vstupních dveří, získej z vysílačky teroristy používané frekvence (objective 1 complete).

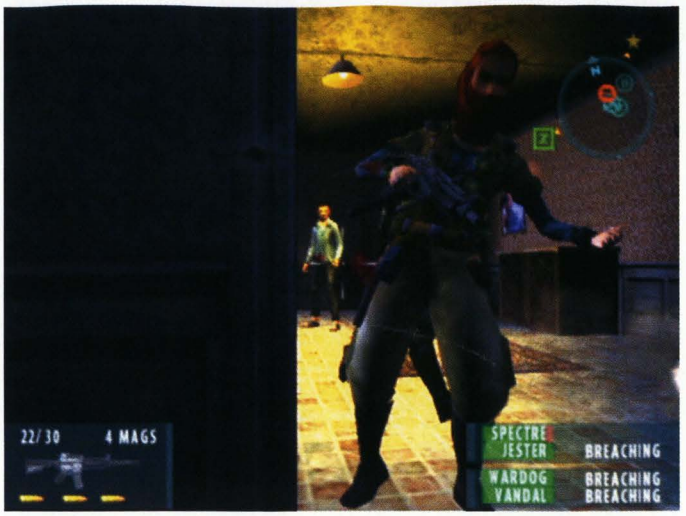
Vyjdi z domku směrem k lávce, sejmi kulometčíka, druhou hlídku u lávky a přeběhni na druhou stranu řeky, kde postupuj stezkou podél břehu na jih. V dohledu strážní věže zastřel uvnitř hlídkujícího granátometčíka a pak i teroristy pohybující se v okolí. Proběhni pak okolo věže dál, u domku odstraň zbylé nepřátele a rozběhni se vzhůru do kopce na jihovýchodě. Podél skály odboč doprava a objevíš bednění s žebříkem vedoucím do podzemní laboratoře (objective 2 complete).




Slez po žebříku a rychle vypni světlo vypínačem na vedlejší stěně. Postupuj pomalu laborkou a likviduj všechny zdroje světla - zůstaneš tak ve skrytu před pracovníky v laborce. Hlavně dej pozor, aby se některý po tvém odhalení nedostal k vysílačce v prostoru napravo - spustil by poplach a mise by skončila neúspěchem. Zastřel postupně všechny zde pracující nepřátele (objective 4 complete) a poté umísti nálož u hromady barelů. Pak dojdi severovýchodně k vypínači na stěně. Otevři jím východ a opusť laboratoř. Rozběhni se na východ a laborka po chvíli vyletí do vzduchu (objective 3 complete).

Dále na východ eliminuj dvojici vojáků u stanoviště s kulometem a seběhni podél něj dolů kopcem, odboč na východ a shlédni animaci. Po pár metrech skoukni další animačku a pošli skupinu Bravo na pozici Charlie (C). Poté pokračuj odtud směrem na západ a odbočkou vlevo, zlikviduj trojčlennou skupinu příslušníků RAFB a zaujmi pozici na okraji prostranství před hangárem. Zbav se v blízkosti pohybujících se hlídek a rozběhni se k hangáru. Zastřel za letadlem stojícího vojáka a granáty znič letadlo dříve, než odletí (objective 5 complete). Svolej svůj tým a proběhni okolo strážní věže na sever, do soutěsky točící se k jihovýchodu. Proběhni pod mostem, aniž by ses zdržoval na něm se pohybujícími vojáky a přesuň se do bodu Whiskey (W). Zde pověř skupinu Bravo, aby použila červenou dýmovnici (deploy - red smoke) a vyčkej na přílet vrtulníku (objective 6 complete). Chvíli si můžeš krátit střelbou na dálku po nepřátelích, přibíhajících od severozápadu.






### 2.3 Hydroelectric

***Objectives:***

*1 - Insert into Area*
*2 - Infiltrate Dam*
*3 - Secure Dam*
*4 - Neutralize Triggerman*
*5 - Disarm All Bombs*
*6 - Neutralize terrorist Leader*

***Secondary Objectives:***

*1 - Recon Enemy Patrol*
*2 - Secure Dam Workers*
*3 - Secure Technicians*
*4 - Disarm Bomb 1*
*5 - Disarm Bomb 2*
*6 - Disarm bomb 3*

***Bonus Objective:*** *Stealthy Insertion*

Vydej se po cestičce na severovýchod, zastřel hlídku, na kterou narazíš, a zaměř hledáčkem dvojici teroristů v povzdálí (secondary objective 1 complete). Zastřel je a poté odstraň dva teroristy na střeše budovy na severu - jeden se prochází napravo a druhý hlídkuje uvnitř strážnice nalevo. Až je zlikvidueš, vběhni do budovy na severu a uvnitř vyjdi do 1. patra (objective 1 complete).

Projdi místností napravo a v sousední oblasti zlikviduj trojčlennou hlídku. Projdi dál na sever a opusť následující místnost východními dveřmi. Znič bezpečnostní kameru, seběhni po schodišti, proběhni halou k dalším schodům a u nich odstraň dva ozbrojené teroristy (objective 2 complete). Seběhni až do haly s nádržemi, kde zastřel jednoho útočníka před sebou a další dva nalevo (jeden z nich nahoře na nádrži). Napravo od vchodu se nachází vozík s náložemi. Deaktivuj první bombu (secondary objective 4 complete). Jestliže tě nezaregistrují teroristé ani kamery, splníš bonusový úkol (bonus objective complete).

Od zneškodněné bomby postupuj podél západní stěny, okolo dveří, jimiž jsi přišel, ke dveřím na toalety. Prohlédni záchodky a vstup do dalších dveří, za nimiž bys měl nalézt jednoho ozbrojence, hlídajícího technika. Zastřel teroristu a zajmi technika. Přejdi k východní stěně a na konci chodby, do které vstoupíš, sejmi číhající hlídku. Přejdi chodbou do dveří nalevo, svaž druhého technika (secondary objective 3

complete) a přesuň se na konec chodby, kde v místnosti eliminuj teroristku a zneškodni 2. bombu (secondary objective 5 complete).

Vrať se do haly s nádržemi a vyběhni po schodišti nalevo na železnou lávku, kde zastřel hlídku. Přeběhni lávku a likvidujíce dvojici střelců se podél zdi přesuň do jihozápadní kanceláře, ve které sejmi stráž a zajmi dvojici zaměstnanců (secondary objective 2 complete).

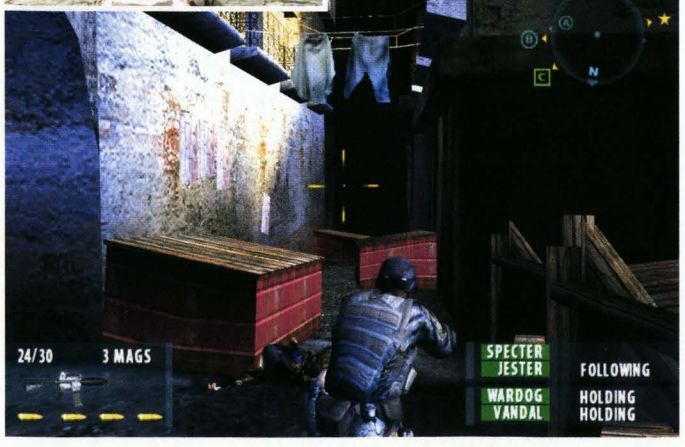
Seběhni do přízemí a mezi dvěma schodišti na východní straně haly seběhni po schodech do suterénu, kde zlikviduj na dálku tříčlennou skupinku v jihozápadním rohu místnosti (nejprve zastřel Triggermana - objective 4 complete). V chodbě směřující na jih odstraň hlídkující teroristy a dveřmi v západní stěně vběhni do místnosti, uvnitř které zastřel velitele teroristů a deaktivuj jím spuštěnou bombu č. 3 v časovém limitu 30 sekund (secondary objective 6 complete, objective 3, 5 a 6 complete). Pokud mise po deaktivaci poslední bomby neskončí, nesplnil jsi úkol č. 3. V oblasti se v tom případě nachází nějaký živý terorista, kterého musíš najít a zastřelit.

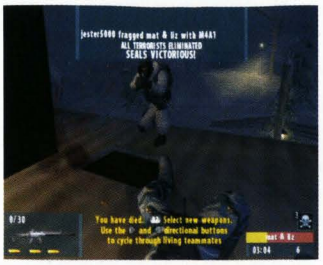
# 3. ALGERIA: OPERATION KEEPING FAITH

### 3.1 Guardian Angels

***Objectives:***

*1 - Locate CHA Personnel*
*2 - Escort CHA Personnel*




*3 - Rescue Aid Worker*

***Secondary Objective:***

*Clear Out Snipers*

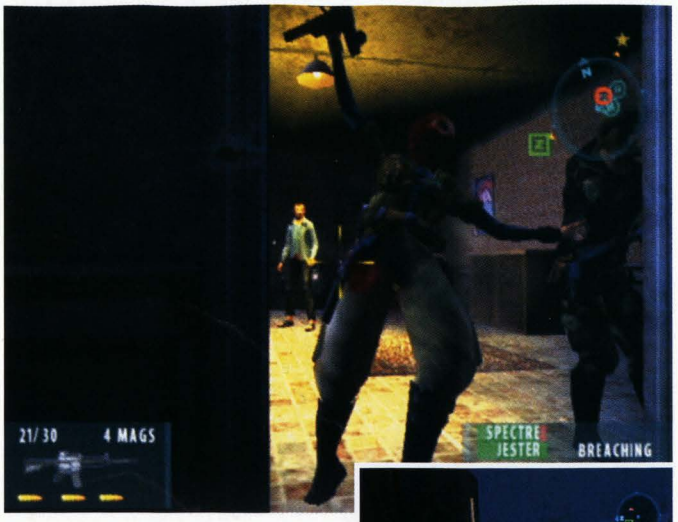
***Bonus Objective:***

*Destroy T-72*

Vyraz po pláži na západ k molu, zbav se útočníků a po schodech přeběhni do uličky vpravo. Proběhni domem, sejmi další hlídku a vyběhni za rohem vpravo na ulici. Raketometem znič přijíždějící tank (bonus objective complete) a pak se vypořádej i s jeho doprovodnou hlídkou. Vydej se ulicí na východ a u značky „stezka pro pěší" odboč na východ. Dojdi k domu, seběhni po schůdcích do suterénu a promluv si s agentem CHA (objective 1 vomplete).

Pověř skupinu Bravo, aby zůstala s agentem, a přesuň se přes prostranství na jihozápadní schodiště. Až vyběhneš ke křižovatce, odboč vlevo, v domě napravo zastřel snipera a vrať se na schody, kde zlikviduj dalších pár nepřátel. Doběhni uličkou nahoru k další křižovatce, zastřel další dva teroristy a odboč vpravo. Přiběhneš na malé náměstí. Proběhni jím a v uličce naproti shlédni animaci.

Rozběhni se vpřed, vyběhni na ulici a poté, co zlikvidueš skupinu vojáků, vstup do domu naproti, pro-



běhni jím a z úkrytu za sloupy označ Designatorem budovu se snipery. Následně skoukni animačku a odškrtni si splnění dalšího úkolu (secondary objective complete). Jdi směrem k zasažené budově a zlikviduj trojici teroristů postávajících před budovou nalevo. Nyní se vrať k agentovi a s celým týmem odpochoduj k bodu X-Ray (X), který se nachází v ulici nalevo od zničené budovy se snipery (objective 2 a 3 complete).

### 3.2 Protect And Serve

***Objectives:***

*1 - Rescue CHA Troops*
*2 - Destroy Enemy Tank*

***Secondary Objectives:***

*1 - Silently Secure Market*
*2 - Destroy AA Gun*

***Bonus Objective:***

*Snipers Neutralized*

Jdi uličkou na jih, na křižovatce odboč vpravo a postupuj dál, dokud nenaběhne animace. Zastřel rychle oba teroristy, kteří spolu právě hovořili. Dále na jihu tržnice hlídá skupinka vojáků. Zbav se jich a pokračuj k jižnímu konci tržnice, aniž bys způsobil poplach (secondary objective 1 complete). Vběhni do uličky vpravo, cestou odstraň hlídku a jakmile vyběhneš nahoru, odboč vlevo, vyběhni okolo železných mříží na ulici a raketou znič přijíždějící tank (objective 2 complete). Dej týmu příkaz „Fire at will". Teď budou střílet na vše, co se hne. Jihovýchodním směrem se nachází dům se dvěma věžičkama. V něm najdeš prvního vojáka CHA. Namiř na něj zaměřovací kříž a vyber z nabídky příkazů „Pull Out". Tím ho pošleš do bezpečí.

Vyběhni na ulici, utíkej nalevo okolo hořícího autobusu a na konci cesty vběhni do uličky, která tě zavede na centrální náměstí. Eliminuj poblíž se vyskytující teroristy, přeběhni o dvě uličky vpravo a zastav se za tankem s AA - kulomety. Podívej se na něj přes zaměřovač a dej týmu příkaz umístit nálož (secondary objective 2 complete).

Na náměstí je rozmístěno několik sniperů. Tví lidé by neměli mít větší problémy s jejich likvidací (bonus objective complete). Až vyčistíš oblast od sniperů, vyzvedni druhého vojáka CHA u hořícího autobusu uprostřed náměstí (objective 1 complete).

### 3.3 Against The Tide

***Objectives:***

*1 - Reach US embassy*
*2 - Defend Embassy*
*3 - Extract Personnel*

***Secondary Objective:***

*Find Embassy Personnel*

Jdi cestou na jih, zahni vlevo, okolo zničeného autobusu zahni vpravo a na další křižovatce se vydej na východ. Zneškodni kulometné hnízdo na konci cesty a vpravo od něj početnější nepřátelský oddíl. Jižně přelez poškozenou zeď a po bednách nalevo vlez do budovy americké ambasády (objective 1 complete).

Jdi vpřed a „zajmi" prvního zaměstnance velvyslanectví. Přeběhni na druhou stranu terasy a „zajmi"

druhého. Dej oběma příkaz „Follow!" a spolu s týmem se přesuňte vpravo, nahoru po schodišti (secondary objective complete).

Musíš udržet zaměstnance ambasády v bezpečí po dobu deseti minut. Shromáždi svůj tým ve východním rohu střechy a vydej příkaz „Hold position" a „Fire at Will". V této pozici odolej útokům několika nepřátelských skupin (objective 2 complete). Po vypršení časového limitu zapal červenou světlici na pozici Zulu (Z) - v rohu, ve kterém se nacházíš, a počkej si na vrtulník (objective 3 complete).

# 4. RUSSIA: NUCLEAR TERRORISM COMES HOME!

### 4.1 Operation Stormcloud

***Objectives:***

*1 - Locate Fabrication Lab*
*2 - Recover Intel*
*3 - Destroy Fabrication Lab*
*4 - Eliminate Enemy Personnel*
*5 - Move To Extraction Point*

***Secondary Objectives:***

*1 - Eliminate Truck Personnel*
*2 - Recon Entry Point*
*3 - Locate Facility Map*
*4 - Locate Nautical Map*
*5 - Locate Frequency Book*
*6 - Locate Bomb Blueprints*

Jdi na jihozápad a z malého kopce napravo u cesty odstřel trojici vojáků stojících u nákladáku (secondary objective 1 complete).

Pokračuj jihovýchodně k anténnímu stožáru a směrem na západ přeběhni na kopec před táborem teroristů. Zlikviduj tři hlídkující muže - jednoho v dohledu vlevo, druhého vpravo a třetího ve strážnici (secondary objective 2 complete).

Vstup do areálu tábora a pokračuj v cestě rovnou za nosem. Cestou zastřel objevivší se útočníky a vejdi do baráku označeného „C". Uvnitř zastřel dvojici teroristů, přes skleněnou výplň dveří sundej odstřelovače na terase sousední budovy na severozápadě, přejdi do budovy „H" a seber ze stolu mapu (secondary objective 3 complete).

Vyjdi západní stranou budovy ven, vydej se na jih a sejmi odstřelovače nahoře na jeřábu. Poté, co zlikvidueš i další teroristy v okolí jeřábu, vejdi do velké budovy za ním vchodem z východu. Uvnitř hangáru eliminuj útočící vojáky a ze stolu v jihozápadním rohu seber mapu (secondary objective 4 complete).

Opusť hangár východní stranou, projdi mezi kontejnery a sestřel snipera na jeřábu. Pokračuj v cestě areálem směrem na východ, až dojdeš k objektu „A". Vejdi dovnitř a ze stolu seber seznam vysílacích frekvencí teroristů (secondary objective 5 complete).

Přesuň se na severozápad oblasti - do budovy „C" a po schodech sestup do suterénu, kde zlikviduj trojici teroristů. Proběhni do jihozápadního rohu v 1. patře a uvnitř kanceláře seber „Bomb Blueprints" (secondary objective 6 complete). Seběhni do přízemí a prohlédni si objekt uprostřed haly (objective 1 a 2 complete).

Po prohlídce laborky přistup k barelům v zadní části a umísti u nich nálože. Rychle vyběhni zpět po schodech a opusť budovu. Utíkej pryč, nehledě na střílející teroristy, až do chvíle než laboratoř vybouchne (objective 3 complete). Zlikviduj zbylé teroristy v oblasti (objective 4 complete) a přesuň se s týmem na jižní konec tábora, kde v místě vyzvednutí nastup do ponorky, která tě odveze do další mise.

### 4.2 Guided Tour

***Objectives:***

*1 - Gather Intel At Area 1*
*2 - Gather Intel At Area 2*
*3 - Gather Intel At Area 3*
*4 - Move To Extraction Zone*

V úvodu mise pošli skupinu Bravo do bodu Charlie (C) příkazem „Attack to Charlie". Buď jí v patách a nechej se následovat Flatfootem. Na pozici Charlie sestřel bezpečnostní kameru i útočný vrtulník. Přikaž Flatfootovi, aby zůstal na místě s Bravem, a vstup do objektu. Po schodišti seběhni o patro níže, zlikviduj na tomto patře tříčlennou hlídku a vrať se na schodiště, po kterém se přesuň o další poschodí níže. I zde zastřel tři vojáky a zavolej Flatfoota, aby si přišel pro první Intel, umístěný na železné konstrukci uprostřed haly (objective 1 complete).

Vrať se na pozici Charlie a pošli skupinu Bravo, aby se prostřílela do bodu Delta (D). Absolvuj pak cestu za získáním druhého Intelu stejným způsobem jako prve a poté, co Flatfoot sebere 2. Intel, se vrať na pozici Delta (objective 2 complete).

Nyní pošli skupinu Bravo k bodu Echo a sleduj ji ke garáži s nákladním autem. Zde dej příkaz týmu, aby tě následoval, a v kanceláři pověř Flatfoota sebráním posledního Intelu (objective 3 complete).

S celým týmem se přesuň na cílovou pozici Foxtrot, označenou na mapě „F" (objective 4 complete).

# 4.3 DOOMSDAY DELIVERY

***Objectives:***

*1 - Secure Bridge*
*2 - Disable Explosives*
*3 - Signal All Clear*

***Secondary Objectives:***

*1 - Disable Bomb 1*
*2 - Disable Bomb 2*
*3 - Disable Bomb 3*
*4 - Disable Bomb 4*

Zastřel teroristu hlídkujícího před tebou a pokračuj vpřed palubou ke schodišti, kde zahni vpravo. Zastřel dvojici rozmlouvajících teroristů a kousek za nimi vylez po hromadě beden na horní palubu, kde zastřel Valesku i s parťákem. Slez zpět po bednách a vyběhni po schodech na severu na sousední palubu. Přeběhni na záď a po schodech vyběhni úplně nahoru. Odstraň hlídku a východně od schodiště vtrhni na „můstek". Uvnitř zlikviduj čtveřici teroristů a otoč kolem na hlavním panelu (objective 1 complete).

Z můstku běž zpět dolů schodištěm, přičemž zastřel na něm se nacházející hlídku. Vstup v nejspodnější části schodiště do dveří, seběhni po další dvojici schodů a vypořádej se s útočníky. Seběhni na východ po malých schůdcích a vejdi do místnosti označené hvězdou s číslem 2. V zadním rohu nalezneš bombu. Deaktivuj ji a stejně nalož i s druhou bombou v téže místnosti, v sousedním rohu. Jedna z nich je falešná (secondary objective 4 complete). Vyběhni ven, vstup dveřmi na východ do další oblasti a proběhni rovně ke dveřím označeným hvězdou s číslem 1. Uvnitř deaktivuj druhý pár náloží (secondary objective 3 complete). Opusť místnost cestou, kterou jsi přišel, a vydej se na východ, k místnosti označené hvězdou s číslem 3, uvnitř které zneškodni další dvojici bomb (secondary objective 2 complete). Poté proběhni palubou na západ, vyběhni po schodech o patro výše a zahni vpravo - do strojovny. V místnosti za strojovnou deaktivuj poslední bombu (secondary objective 1 complete, objective 2 complete).

Přes strojovnu vyběhni ven. Zahni vlevo na schodiště a přeběhni k dalšímu na západě. Seběhni o poschodí níže a přesuň se na opačný konec lodi. Vyběhni po schodech na plošinu s vrtulníkem a dále do místnosti s kotevními řetězy. Zastřel zde hlídkujícího teroristu a vystoupej po žebříku vzhůru na plošinku, kde se nachází sniper. Po jeho likvidaci použij červenou dýmovnici jako signál o úspěšném ukončení mise (objective 3 complete). All Clear!

PlayStation 2

XBOX

# Svět her Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

PC CD HRY

**Půjčování a prodej DVD filmů. 1 film na 1 den za 29 Kč!!!**

## Více než 800 titulů her pro PlayStation 1, 2 a X BOX. Za dobré ceny.

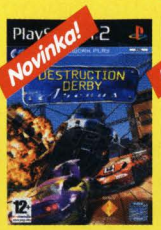
### Ukázka z nabídky her pro PlayStation 2.

Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

www.hrypresto.cz

Final Fantasy X-2
1. 798,-

007 Everything or Nothing
1. 798,-

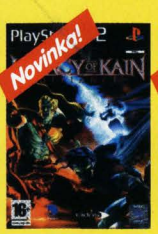



Destruction Derby Arenas
1. 898,-

Medal of Honor Rising Sun
1.798,-

Mafia
1. 798,-

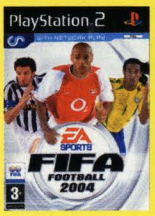
Baldurs Gate II
1. 898,-




Legacy of Kain
1. 798,-

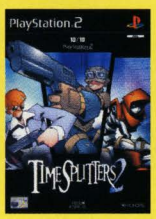
FORBIDDEN SIREN
1. 478,-

Sonic Heroes
1. 698,-



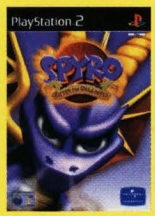

FIFA 2004
1. 598,-

The Two Towers
1. 098,-




TimeSplitters
998,-

Burnout 2
1. 098,-




Spyro: Enter the Dra.
998,-

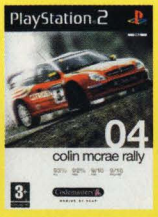
Silent Hill D.C.
1. 098,-

WRC II
898,-

Mortal Kombat
998,-

SWAT
1. 798,-

Ratchet & Clank
998,-



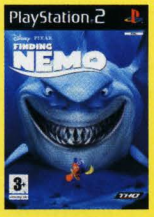

Colin McRae 4
1. 798.-

Gran Turismo 3
988,-

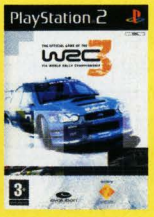
Formula One 2003
1. 398,-

Warhammer 40,000
998,-

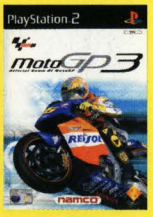
MAX PAYNE 2
1. 098,-




Hledá se Nemo
1. 198,-

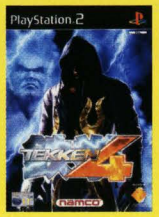



WRC 3
1. 898,-

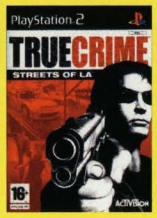



Moto GP 3
1. 598,-

Tomb Raider
998,-



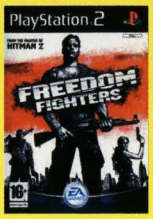

Tekken 4
998,-




True Crime Streets of LA
1. 798,-

Matrix
1. 098,-

Ratchet & Clank 2
1. 798,-




Freedom Fighters
1. 198,-

Ghost Hunter
998,-

Pro Evo. Soccer 2
998,-

Soulcalibur II
1. 298,-

**Veškeré zboží zasíláme na dobírku expresní poštou do 24 hodin.**

## Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, www.hrypresto.cz

**ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER** pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

**Hry na PlayStation a PC CD-ROM:**

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

**Hry pouze na PlayStation:**

- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

# Rainbow Six 3

INFO

■ **VYDAVATEL:** UBI SOFT ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-6
■ **VÝROBCE:** UBI SOFT ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 78%

Tématicky úžasná týmová akce, která pokulhává v některých dalších ohledech.

**Veďte svůj tým jako pravý profesionál** a zneškodněte hrozby teroristů podle našeho úžasného návodu!

## ŠVÝCARSKO: ALPSKÁ VESNICE

**Cíle:**
Probojovat se do vesnice
Zachránit první rukojmí
Zachránit druhé rukojmí

**Vstup**
Na začátku levelu zamiř doprava a pošli svůj tým nahoru po jedné ze stezek, zatímco ty půjdeš po druhé. Tím se zbavíš dvou skupin nepřátel, na každé stezce jedné, a zabráníš každému pokusit se proklouznout za tvoji skupinu.

Jak postupuješ levelem dále, dej si pozor na ostřelovače, který je na zvýšené pozici. Můžeš ho vidět, jak vykukuje z okna, takže použij zbraň s přiblížením hledí, aby ses ho zbavil, ale dej si zároveň pozor na další protivníky na úrovni terénu, kteří využijí jakoukoli výhodu při ztrátě tvé koncentrace. Postarej se i o dalšího protivníka schovaného za plotem, ten ti může způsobit velké ztráty, pokud ho rychle nesundáš. Přibliž se opatrně ke dveřím chaty pro případ, že některý z protivníků přežil - pak dosáhneš prvního checkpointu.

**Checkpoint 1**
Po vstupu do chaty vyšplhej po žebříku na horní patro. Zabij teroristu a pak se opatrně přibliž ve skrčené poloze k vrcholu schodů. Měl bys vidět dalšího teroristu čekajícího na tebe, takže ho zastřel, než sejdeš ze schodů.

Pod schodama zamiř doprava a spusť další palbu. Ujisti se, že sis dobil zbraň a že zbytek týmu je s tebou, protože tam budou další dva protivníci. Dvoje dveře vedou ven na ulici. Nastav tým na OPEN FLASH a CLEAR ON ZULU COMMAND na dveře doprava a pak vejdi dveřmi nalevo do malé uličky. Odtud se zbav ostřelovače ve věži kostela a chlapíka na požární únikové cestě, pak dej povel k akci svému týmu, aby vtrhl dovnitř a dokončil práci. Se zajištěným prostorem se přesuň ke dveřím kostela, dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 2**
Projdi první místností, abys v kostele našel tři teroristy s rukojmím na vzdáleném konci. Budeš-li skrčen a přibližovat se pomalu, tak bys měl být schopen zbavit se teroristy nedaleko rukojmí, aniž by ses prozradil, a pak odstřel ostatní, jelikož zaútočí. Pár dalších možná vstoupí do pravé části postranními dveřmi. Jakmile bude bezpečno, zabezpeč rukojmí. Projdi postranními dveřmi a pokračuj chodbou a zabíjej další teroristy. Sejdi po schodech dolů k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 3**
Projdi dvěma prvními pokoji s nasazeným přístrojem na noční vidění. Zabij stráž, kterou potkáš, dříve než poběží zpět varovat ostatní, a pak pomalu proklouzni do uličky. Když budeš opatrný, tak zvládneš zabít teroristu na vzdáleném konci za obráceným stolem. Je důležitým cílem, protože pokud to s ním nevyřídíš rychle, tak zabije rukojmí. Použij sudy jako krytí, když to všechno vypukne, a nech svoji skupinu vyčistit prostor od ostatních teroristů. Zajisti druhého rukojmí k dokončení levelu.

## ŠVÝCARSKO: HORSKÁ DÁLNICE

**Cíle:**
Zneškodnit bombu
Zachránit prvního rukojmí
Zachránit druhého rukojmí

**Vstup**
Přibliž se rychle k dodávce a zamiř k jedné straně, kde najdeš teroristu, odstřel ho dřív než popojdeš dopředu k levému okraji převrácené dodávky. Porozhlédni se okolo a použij zoom na své pušce, abys mohl na konci odstřelit teroristu, a pak si nabij zbraň. Nařiď týmu, aby zneškodnil bombu, ale prověřuj si stranu dveří nalevo od tunelu. Tři protivníci odsud vyběhnou, jakmile se tvoji muži vydají k bombě, takže je pokos dávkami. Krása! Jakmile je bomba zneškodněna, zamiř nahoru skrz dveře, aby ses dostal k prvnímu checkpointu.

**Checkpoint 1**
Projdi uličkou a otevři další dveře do garáží. Použij funkci zoomu, abys odstřelil soupeře na vzdálené straně místnosti. Zbudou ti dva další, pokus se je dostat nakouknutím za roh, ale pokud to nepůjde, můžeš na ně vždy zaútočit palbou všemi zbraněmi.

Přejdi pokoj a zamiř k další uličce a vylez po schodech. Zabij stráž nahoře, a pak se opři pravou rukou o zeď, abys mohl dalšího protivníka, co vyjde ze dveří, snadno zabít. Projdi dveřmi a zaboč doprava, poté dveřmi na konci uličky a projdeš pokojem s několika krabicemi. V další uličce odstraň nepřátele na konci a pokud to zvládneš, než se rozptýlí, tak dej svému týmu open frag a vyčisti první patro napravo. Jakmile je čisto, posuň se, kouknu se skrz levé dveře a zabij dva teroristy v další místnosti. Vrať se do hlavní chodby a dobij ostatní protivníky, pokud jsi to nezvládl již při prvním vstupu.

**Checkpoint 2**
Otevři dveře nedaleko otvoru a přejdi po římse - podívej se doleva a znič pár nepřátel. Dej si pozor na další teroristy, kteří útočí ze dveří před tebou, poté sejdi po schodech a dodělej ty, kteří přežili v dolní místnosti. Jakmile je čisto, projdi dveřmi v levé zdi a podél uličky, až dojdeš ke dvojitému schodišti. Nařiď svému týmu, aby OPEN, FLASH AND CLEAR ON ZULU do pravých dveří, a pak se postav nedaleko levých dveří a dej rozkaz k akci. Jakmile tvůj tým vstoupí dovnitř, počkej vteřinku a pak otevři své dveře. Zatřel jakéhokoliv překvapeného protivníka, pak se podívej doprava a s použitím zoomu sestřel chlápka na autě. Vyčisti oblast a zajisti rukojmí. Přesuň se do místnosti, kde bylo auto, a projdi dveřmi. Podél uličky dojdi k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 3**
Projdi podél chodby, ale dej si pozor na chlápka skrývajícího se nad tebou, jediné, co potřebuješ, je ho hned odstřelit. Pokračuj a sejmi tři protivníky v dalších několika místnostech - jejich přesná poloha se mění a hodně se pohybují. Projdi dalším pokojem a podél chodby. Nařiď týmu, aby zaútočil na poslední pár dveří, a veď je zpátky do tunelu. Tady je dost teroristů, takže se kryj, kdykoli to bude možné, a veď je do tunelu. Druhý rukojmí je na jeho konci.

## CURACAO, NIZOZEMSKÉ ANTILY: ROPNÁ RAFINERIE

**Cíle:**
Zneškodnit první bombu
Zneškodnit druhou bombu
Zachránit rukojmí

**Vstup**
Na plošině na tebe čekají tři protivníci - jeden nalevo má raketomet, s ním si musíš poradit jako s prvním! Třetí protivník vyběhne na schody, jakmile boj vypukne, takže ho sejmi a seběhni ze schodů a projdi dveřmi. Vyčisti další místnost od protivníků vyběhnutím zpoza rohu a pak zabij další teroristy v místnosti na konci. Vyšplhej po schodech a u vchodu nařiď týmu, aby zaútočil na jedny dveře zatímco ty s vezmeš na starost ty druhé. Rozdrť teroristy v této místnosti a pak se vrať s týmem vyčistit chodbu. Zneškodni bombu, jakmile je místnost za rohem chodby čistá, a poté se vydej dveřmi u bomby do kotelny. Zabij zde dva teroristy a proklouzni skrz otvor v podlaze, kde jsou kotle, abys vespod zabil dalšího. Sejdi ze schodů a skrz tuto místnost k prvnímu checkpointu.

**Checkpoint 1**
Projdi opatrně do další místnosti a pootevři dveře. To by ti mělo dát šanci zneškodnit pár protivníků, než otevřeš dveře úplně a spustíš palbu na zbytek. Dej si pozor na protivníky střílející skrz sklo vysoko nad tebou a ujisti se, že roh napravo, odkud jsi přišel, je čistý, bývá tam často skrytý nepřítel. Jakmile je místnost vyčištěná, zneškodni bombu a projdi dveřmi, kde zabiješ dalšího protivníka, a dojdi k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 2**
Přistup ke schodům a projdi dveřmi na konci, kde zabiješ protivníka. Projdi se do další místnosti a nařiď svému týmu open, frag and clear - měl bys sundat pár přibližujících se nepřátel. Projdi kontrolní místností a do chodby a pak dveřmi označenými nápisem Exit. Nařiď týmu open, frag and clear a pak tam s nimi vtrhni a pobij teroristy. Je jich hodně dole napravo včetně dvou ozbrojených raketomety, které musíš vyřídit. Jakmile jsou všichni mrtví, sejdi na dolní úroveň a projdi chodbou a najdi na konci dveře. Nařiď týmu, aby open and clear a pak je následuj. Sestřel ostřelovače v okně nad tebou a pak pomoc týmu vyčisti dolní patro - pozor na protivníky ve vzdálených rozích. Jakmile se posuvné dveře otevřou, najdi dva protivníky, kteří bývají skryti na pravé straně oblasti. Jakmile padnou, zajisti rukojmí, abys dokončil level.

## CURACAO, NIZOZEMSKÉ ANTILY: OSTROVNÍ NEMOVITOST

**Cíle:**
Zachránit šéfovu manželku
Doprovodit šéfovu manželku k šéfovi

**Vstup**
Jdi vlevo podél domu, dokud nenarazíš na dveře ve stínu stromu. Vstup a zabij tady osamoceného teroristu. Projdi do další místnosti, pak doleva a sejdi ze schodů a po cestě zabij dalšího. Pohybuj se po chodbě a zabij další pár stráží, než dosáhneš na řadu schodů. Protivníci nahoře jsou ozbrojeni granáty, takže zaplav rychle schody střelami a zabij je, jinak utrpíš velké ztráty.

Nahoře vejdi do jediných možných dveří a při krytí se u zdi zabij oba strážce v atriu na konci. Když vyhlédneš z balkónu, můžeš zabít dalšího strážce pod tebou, než vstoupíš do ložnice na konci uličky. Nařiď svým kolegům open, flash and clear v jedněch dveřích, zatímco ty zajistíš druhé dveře. Zaútočte společně a měli byste být schopni nejen zabít teroristy, ale i zachránit šéfovu manželku. Nyní, jakmile ji máš, ji musíš chránit za každou cenu! Sejdi ze schodů, otevři dveře a jsi u checkpointu.

**Checkpoint 1**
Přistup ke dveřím a otevři je klíčem 8. Zabij stráže na dvoře a pak dveře znovu zavři. Znovu je částečně otevři a zoomem nahlédni dovnitř, abys viděl přes okraj dveří. Postupně pomalu otvírej dveře, dokud nebudeš moci zabít prvního chlapíka na balkóně napravo a poté tento postup zopakuj a dostaň dalšího chlapíka na balkóně napravo.

Jakmile máš čistý dvorek, proběhni skrz dveře doleva a zabij krčícího se chlápka a pak projdi a znič dalšího nepřítele v chodbě. Dveře

### Pár tipů na úvod

**Rentgenové oči**
**Použití tepelného vidění ti někdy umožní vidět nepřátele skryté za různými předměty. Když znáš jejich skrýš, tak máš oproti nim velkou výhodu.**

**Vzdávám se!**
**Střelíš-li nepřítele do části těla, která není životně důležitá, může způsobit, že se ti vzdá a bude prosit o milost. Přestože je zábavné ho znovu střelit, můžeš získat body a ušetřit skóre, pokud pověříš svůj tým, aby ho hlídal.**

**Sledování stínů**
**Pozorně si prohlédni okolí a vytvoř si představu toho, co tě čeká. Sleduj očima stíny nepřátel a uděláš si představu o jejich počtu a pozici.**

**Tiše, ale smrtelně**
**Jestliže se protivník zaměřil na to, co si nařídil svému týmu, můžeš k němu přijít doslova na krok a snadno se ho zmateného zbavit. To je užitečné zejména v případech, kdy má místnost přeplněná teroristy více vchodů.**

**Vykukování zpoza rohu**
**Nejsi-li si jistý, co se nachází ve vedlejší místnosti, a nechceš-li tam poslat svůj tým, aby to vyšetřil, použij svoji vykukovací schopnost a prověř to, než tam vstoupíš. Je velmi nízká šance, že budeš spatřen, a to dokonce i tehdy, je li tam hodně nepřátel.**

na konci prolom ⊗ a RYCHLE zamiř doleva. Musíš zabít tohoto posledního chlápka, než zmáčkne spoušť a zabije šéfa. Tento prostor je nyní bezpečný, takže sem dostaň šéfovu manželku, abys splnil úkol. Jakmile dostaneš zprávu o potvrzení splnění cíle, otoč se a jdi k šéfově manželce a veď ji zpátky dveřmi do bezpečí a pak za ní zavři dveře. To ti umožní se starat jen o ochranu šéfa. Pošli kolegy do předních prostor, aby jistili dveře na dvoře naproti. Měl bys ustoupit a stát před šéfem, abys ho chránil.

Nyní na tebe budou útočit nepřátelé od dveří na vzdálené straně prostoru, takže vyprázdni své zbraně tímto směrem. Nesmíš nechat šéfa umřít, jinak misi prohraješ. Neustále nabíjej a zejména si dej pozor na protivníky z horních pater, je snadné je minout v tom zabíjení. Možná zde také budeš muset obětovat některé z kolegů, ale proč ne? Oni vědí, čemu se upsali, ne?

Jakmile přiletí vrtulník, trochu ti poskytne krytí palbou, které ti pomůže. Neustále střílej a chraň šéfa a mise bude úspěšná.

## PUERTO CABELLO, VENEZUELA: LODĚNICE

**Cíle:**
Zneškodnit první bombu
Zneškodnit druhou bombu
Zneškodnit třetí bombu

**Vstup**
Musíš využít krytí, které ti poskytnou krabice hned v úvodní části tohoto levelu. Na začátku zahni doprava a s použitím zoomu sestřel ostřelovače na jeřábu. Jdi podél krabic a dej se doleva a dej si pozor na protivníka trochu výše nad tebou napravo, jakmile se přibližuješ ke křižovatce. Jakmile uvidíš papírové krabice, podívej se napravo a zabij dalšího vyvýšeného nepřítele. Pak se kryj krabicemi, zatímco budeš sundávat pár dalších nepřátel. Jakmile zde je čisto, přesuň se k nákladišti a dveřmi přes kancelář se dostaň k prvnímu checkpointu.

**Checkpoint 1**
Otevři dveře, odstřel protivníka a vyjdi po schodech nahoru. Otevři dveře a zabij teroristu v tmavé místnosti (použij při tom přístroj na noční vidění), poté znič dva další v místnosti s modrými tisky na zdech. Zamiř doleva kolem chodby a průběžně vyřizuj protivníky. Nakonec obejdeš celý kruh, takže budeš vědět, že je tam čisto. Jakmile je, projdi dveřmi na vnější zdi a projdi skrz do kanceláře přehlížející skladiště. Sejdi po schodech dolů a nařiď svému týmu, ať vyčistí místnost. Vrať se do kanceláře a vyjdi na balkón, abys spustil krycí střelbu. Jakmile je bezpečno, vrať se do prvního patra skladiště a zneškodni bombu. Sejdi po schodech skrz šatnu k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 2**
Projdi strojovnou a dej se do posledních dveří napravo, kde najdeš druhou bombu. Zabij strážce v místnosti a nařiď svému týmu, ať ji zneškodní. Sleduj pozorně strop, jsou zde otevřená okénka a v nich teroristé střílející dolů na tebe. Jsi-li rychlý, můžeš je všechny zabít dříve, než poškodí tvůj tým. Musíš si také dávat pozor na nepřítele za tebou. Jakmile je bomba zneškodněna, projdi dveřmi na vzdáleném konci hlavní místnosti od místa, kudy jsi vešel. Zjistíš, že jsi v dlouhé chodbě. Zamiř doleva ke vzdálenému konci, s nastaveným zoomem na zbrani a zabij dva strážce, jakmile se dveře otevřou. Okamžitě se otoč a znič dalšího teroristu, který na tebe zaútočil na opačném konci chodby. Sejdi po schodech dolů k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 3**
Seběhni ze schodů a znič chlápky dole, poté se skrč a použij svůj zoom a znič co možná nejvíc protivníků. Jakmile začne odpočítávání, zbývá ti jen 1:30, abys dorazil k bombě, a ta je ve vedlejší místnosti, takže musíš být rychlý. Jakmile vejdeš do místnosti dole u schodů, podívej se doleva a zabij chlápka za krabicemi. Použij tyto krabice jako krytí, zatímco se budeš zbavovat nepřátel okolo zdviže. Jakmile to uděláš, běž k nákladáku a vyhlédni napravo a zabij dalšího nepřítele. Jakmile se přibližuješ ke dveřím, postarej se o posledního teroristu který se objeví vysoko ve zdi v týlu - rychle ho zatřel, ať ti nezničí tým. Projdi do další místnosti a nařiď svému týmu, aby prošel levými dveřmi. Zatímco ti tým protivníka vlákal do léčky, vejdi napravo do dveří a postřel zmatené teroristy ze zadu. Jakmile je místnost čistá, přesuň se k bombě a zneškodni ji!

## MONTREAL, QUEBEC, CANADA: CRESPOVA NADACE

**Cíle:**
Zachránit prvního rukojmí
Zachránit druhého rukojmí
Zneškodnit teroristy ničící záznamy

**Vstup**
Místo abys šel dvojitými dveřmi, projdi dveřmi napravo a zabij uvnitř dvě stráže. Otevři další dveře v této místnosti a zbav se chlápků na konci haly tak, že vykoukneš za rohem. Projdi podél dveří na konci chodby. Otevři je a ve chvilce zabij strážce při použití zoomu.

Zamiř ke dveřím nalevo a připrav si granát. Otevři dveře a vrhni granát přes stoly. Zavři dveře dříve, než kdokoli stačí vystřelit, a výbuch by měl zničit teroristy, kteří používali stoly jako ochranu. Otevři pomalu dveře a chraň se jimi při dodělání zbylých nepřátel. Projdi skrz a podél chodby. Drž se dál od dvojitých dveří a znič dva chlápky, kteří jimi projdou. Použij vchod jako krytí při dodělávání nepřátel, které zde zmůžeš vidět a pak vstup a zabij dalšího vojáka napravo.

Skrč se a znič protivníky na vzdálené straně, pak projdi skrz do kavárny. Nepřítel na vzdálené straně může být sestřelen, ale pozor na další u sloupů. Jdi nahoru k checkpointu.

**Checkpoint 1**
Projdi dveřmi a zabij strážce, poté proběhni podél rohu a znič dalšího. Nařiď svému týmu, aby open, flash and clear on Zulu u dvojitých dveří, pak se vrať a použij dveře nalevo a octneš se v malé kanceláři. Zadej vstupní kód a vtrhni dovnitř za střelby, abys zabil teroristy u rukojmí vzadu vlevo v místnosti. To ještě není konec, poté musíš přejít do dveří ve vzdáleném pravém rohu a zabít dalšího nepřítele dříve, než stačí zabít rukojmí. V místnosti je další strážce s rukojmí, ale tvoji kolegové by se o něj už měli postarat.

Jakmile je rukojmí v bezpečí, odejdi hlavními dveřmi a chodbou ke schodišti k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 2**
Vyjdi po schodech, znič dva protivníky a projdi dveřmi na konci. Přibliž se k první skupině dvojitých dveří

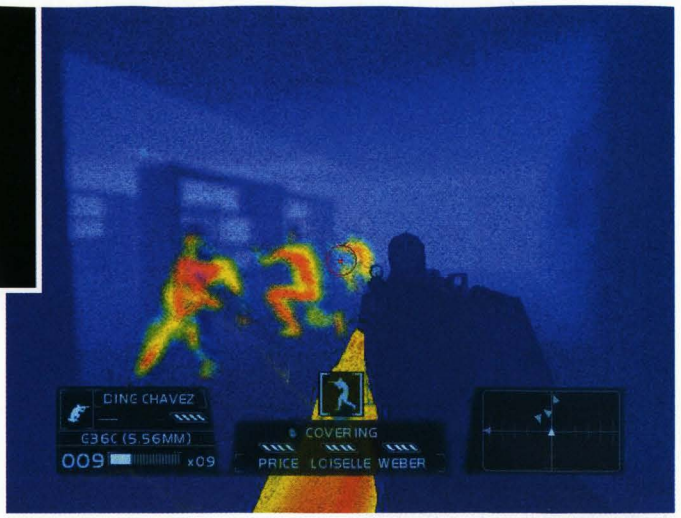
s OBROVSKOU opatrností. Rukojmí je uvnitř, stejně tak ale i terorista. Pozvolně otvírej dveře napravo, dokud budeš moci zabít teroristu. Jestliže tě zpozoruje, uchopí rukojmí, ale stále ho při použití zoomu můžeš zabít. Jakmile je mrtev, zavři pravé dveře a pootevři levé. Zastřel jakéhokoli teroristu vyhlížejícího ze vzdáleného okna, než se připlazíš se svými kolegy. Proveď to ale obráceně a sejmi dalšího ostřelovače nad dveřmi, kterými jsi vešel. Nyní zaútočí více ostřelovačů ze všech tří oken, takže si na ně dej pozor, dokud nebude bezpečno a převezmeš rukojmí. Proveď to a zaměř se na okna kvůli posledním několika ostřelovačům. Když si jsi jistý, že je čisto, projdi dveřmi na konci chodby a vyjdi o patro výš. Zabij chlápka za rohem a na křižovatce ve tvaru T, podívej se doprava a zbav se dalšího nepřítele s raketometem!

Vrať se ke dvojitým dveřím, vtrhni dovnitř, zabij jednoho hlídače a pak se vrať na místo, kde stál chlápek s raketometem. Vtrhni s týmem ve vleku dovnitř dvojitými dveřmi a zabij poslední dva teroristy, abys splnil misi!

## DUBROVNÍK, CHORVATSKO: STARÉ MĚSTO

**Cíle:**
Lokalizovat informátora
Zajistit nádvoří
Zachránit informátora

**Vstup**
Použij zoom a dostaň strážce pod schody, poté dalšího, který je kolmo ke zdi napravo. Zastřel dalšího nepřítele nalevo za vozíkem s jablky, pak se podívej vzhůru a zabij posledního strážce v okně nalevo. Potichu vejdi do budovy a za rohem zastřel samopalem strážce.Ve vedlejší místnosti se skrývají dva teroristé, tak se o ně postarej. Jakmile je místnost prázdná, skrč se a vejdi dovnitř a použij předměty v místnosti jako krytí. Odsud zneškodni jakékoli nepřátele střílející z oken na druhé straně ulice. Zejména se poohlédni po jednom v okně dále vpravo. Použij toto okno k zastřelení teroristů dole a pak sejdi ze schodů. Projdi uličkou, ale nepřibližuj se k jejímu konci, dokud tam nehodíš granát. Přibliž se opatrně ke konci a zastřel chlápka před tebou, který se skrývá v nějakých odpadcích. Použij zeď jako ochranu, sestřel ostřelovače na vyvýšeném místě a pak se zaměř na vyčištění uličky. Jakmile je bezpečná, přibližuj se, ale pořád opatrně kvůli nepřátelům v místnostech a na konci. Vejdi do dveří napravo přes místnost s nepřítelem a znič ho dřív, než tě dostane. Přibliž se ke dveřím a připrav si granát nebo granátomet. Otevři částečně dveře a zamiř granát doleva, abys zabil protivníka. Poté postupně otevírej dveře, použij je jako krytí a zabij dalšího nepřítele, který na tebe míří z okna napravo nebo útočí dolů ze schodů. Jakmile




je mrtev, jdi po schodech, porozhlédni se po nepřátelích, kteří na tebe mohou střílet z malé uličky. Z místnosti nahoře sejdi dolů po schodech k checkpointu.

**Checkpoint 1**
Vykoukni dole v uličce a dostaň nepřítele na jejím vzdáleném konci, pak se přesuň ke zvlněnému železnému plotu. Postarej se o dalšího strážce, který útočí, a ostřelovače střílejícího z okna na konci. Jakmile jsou oba vyřešeni, použij zvlněný plech jako krytí, vyhlédni skrz mezery a vyčisti nádvoří, poté ho přejdi a sejdi dolů uličkou. Tam obvykle je další protivník skrývající se za rohem, takže ho znič a pak se vydej dveřmi ke konci. Tady zabij strážce a dej se doleva a ujisti se, že tam není nikdo další schovaný za záclonou. Jakmile je oblast bezpečná, projdi dveřmi napravo v místnosti, kterou jsi vešel, k dalšímu checkpointu.

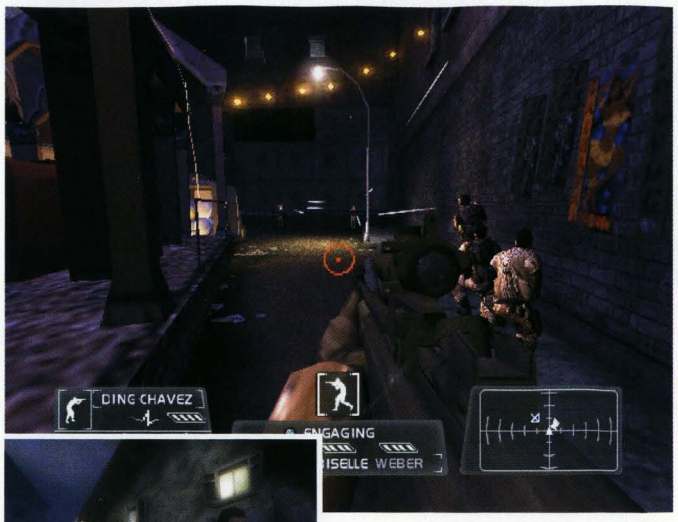
**Checkpoint 2**
Otevři na konci pozvolna dveře, kryj se jimi a sejmi dva protivníky. Projdi dveřmi doleva a zopakuj to, zabij dva protivníky v přízemí a jednoho dalšího na římse nad tebou. Vejdi vzdálenými dveřmi a pak zabij v místnosti dva protivníky. Za rohem se skrč, kryj se policemi a vyčisti to tam. Dej si pozor na nepřátele u schodů. Jakmile je tam čisto, vydej se ke schodům. Střecha spadne, takže zastřel chlápka nahoře, pak šplhej po schodech a v následující místnosti použij granát, aby ses zbavil dvou dalších. Vyjdi do chodby k rohu a vyčkej. Strážce patroluje přesně na tvé pozici, a tak ho snadno dostaneš. Zaboč za roh skrz dveře a zjistíš, že jsi na římse, ze které jsi byl dříve ostřelován. V poslední místnosti je držen informátor dvěma protivníky. Pozvolna otevři dveře a pokus se rychle sejmout strážce, aniž bys jimi byl zpozorován. Musíš být rychlý! Zabezpeč informátora, abys úspěšně dokončil misi.

## TERST, ITÁLIE: TERST

**Cíle:**
Lokalizovat spoluhráče ve městě - bez ztrát
Zachraň spoluhráče

**Vstup**
Od začátku směřuj do tunelu na pravé straně a zabij dva strážce - někdy jsou v tunelu, jindy v jeho bezprostředním okolí. Musíš se také zbavit třetího strážce, který je schovaný nedaleko za fontánou. Je těžké ho zasáhnout, takže použij přístroj na noční vidění, jakmile vykoukneš z tunelu. V místnosti napravo od tunelu je další nepřítel - zastřel ho skrz sklo. Poslední nepřítel se prezentuje jako ostřelovač z okna vysoko nalevo od východu z tunelu - je snadné být zasažen do zad, tak pozor!

Jdi po ulici ke křižovatce ve tvaru T, kde bys měl zastavit, následující část je ošidná. Vhoď kouřový granát



na zem hned vedle sebe. Když je mlha hustá, zapni termovizi a poté vystup a zabij nepřátele za barely od tebe napravo. Otoč se a odstraň dalšího nepřítele vysoko za tebou a pak nařiď kolegovi, ať pokryje vstup do stodoly. Zatímco tě jistí, otoč se směrem k barelům, které protivníci použili jako krytí a najdi ostřelovače v okně nad nimi (ne vždy se objeví, ale je nejlepší být bezpečný).

Nyní se vrhni na stodolu. Vykoukni za rohem s přístrojem na noční vidění, znič nepřítele na římse nad tebou a nezapomeň na chlapíka v přízemí. Když jsou všichni mrtví, vyjdi po schodech nahoru na levou stranu stodoly. Jakmile to uděláš, vyřiď strážce čekajícího mezi bránami vlevo - potřebuješ být ale rychlý. Otoč se, znič nepřítele na střeše a projdi dveřmi k prvnímu checkpointu.

**Checkpoint 1**
Otevři dveře, abys zjistil, že se tvoji kolegové přemístili. Vrať se zpátky skrz místnost s knihovnami najít další dveře. Vyjdi na balkón a zabij dva nepřítele v místnosti na druhé straně balkónu. Projdi touto místností a narazíš na schody. Zabij chlapíka dole, sejdi na náměstí a tam najdeš své kolegy zajištěné dole vlevo. Využij oblouky jako krytí, zabij protivníky na náměstí a pak se přesuň k budově v pravém vzdáleném rohu. Zaútoč z této strany a zjistíš, že jsou všichni protivníci zabráni do příprav k zabití zbytku týmu. Pár dobře mířených střel by mělo na zničení nepřítele stačit!

## SAN FRANCISCO, CA, USA: ALCATRAZ

**Cíle:**
Použít kanálů k infiltraci věznice
Zajistit oblast sprch
Zachránit průvodce turistů
Zachránit Juana Crespa

**Vstup**
Použij přístroj na noční vidění ve stoce, abys viděl přicházet nepřátele. Na začátku znič chlápka na vzdálené straně kanálu, poté vykoukni za roh a zabij nepřátele na konci. Přejdi proudící stoku na stranu, kde jsi poprvé zabil protivníka, opatrně projdi dolů sušším tunelem a zabij po cestě teroristy. Na konci si prověř proudící kanál, aby tě nikdo nepřekvapil zezadu, a pak projdi zezadu. Vyjdi po schodech a octneš se ve sprchách. To je nebezpečná část, jelikož na tebe protivníci zaútočí shora a ze všech stran, takže je zásadní udržet tým pohromadě a používat jakékoli krytí, které je k dispozici. Pochvíli někteří protivníci vstoupí dveřmi, které nemůžeš otevřít, takže je zabij a projdi otevřenými dveřmi. Projdi několika pokoji a pak nakonec nahoru po schodech. Takto se dostaneš na římsu nad sprchami, takže tudy procházej opatrně a dodělej posledních pár nepřátel, jakmile na tebe zaútočí.Sejdi dolů po schodech, aby ses dostal k checkpointu.

**Checkpoint 1**
Přejdi k dalším celám s maximální opatrností, jelikož je to tam přeplněno protivníky. Zpoza rohu dostaň první dva protivníky, pak se proplaz kolem cel k troskám rozdělujícím místnost. Pomalu vystup, sleduj nejhornější část plošiny, střel na červený sud a zabij nepřítele s raketometem dříve, než se to podaří jemu. Nyní se spustí obrovské peklo, takže se pokus dostat co nejblíže celám, jak to jen bude možné. Sestřel nepřítele na vzdáleném konci, jakmile sem vstoupí, a kryj si záda před palbou dalších nepřátel. Jakmile je tady čisto, nařiď svému týmu, aby zajistili rukojmí, jelikož sem mohou pronikat další protivníci. Poskytni jim krytí všemi způsoby, ale nenech je riskovat.

Jakmile je rukojmí zajištěn a poslední nepřátelé v oblasti zabiti, projdi dveřmi nedaleko rohu, kterými jsi vešel (nedaly se předtím otevřít). Vyjdi po schodech k římse, jdi podél ní a za dalšími dveřmi sestup. Přejdi chodbu a přijdeš ke dvěma dveřím, před tebou dvojité dveře a jednoduché nalevo. Projdi jednoduchými k plošině, ze které uvidíš druhého rukojmí střeženého dvěma strážci. Jeden stojí vedle něho, druhý se prochází okolo. Počkej, až budou blízko sebe, a pak se jich rychle zbav. S pomocí svých kolegů vyčisti balkóny podél místnosti s rukojmím, než je pošleš ho zajistit (v případě, že ti některý chybí). Tím skončíš misi!

## CARACAS, VENEZUELA: IMPORT/EXPORT

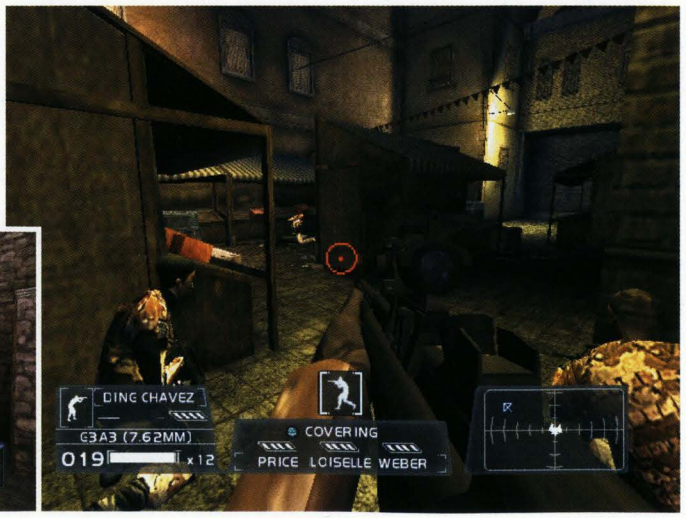
**Cíle:**
Získat důkazy
Najít dokumenty
Zajistit zařízení

**Vstup**
Otevři dveře a zaměř svoji zbraň na mříže na vzdálenější straně místnosti. Pokud jsou dveře otevřeny jen částečně, mělo by být možné snadno vyčistit tuto místnost, jelikož všichni teroristé vyběhnou, aby střídali zpoza mříží. Jakmile místnost vyčistíš, přejdi do skladiště vzadu a zabij dalšího teroristu v zadní části místnosti. Dále otevři dveře a nahlédni do chodby. Jsou tam dva teroristé, obvykle otočení nalevo, takže se jich zbav, abys zajistil zbraně v místnosti a na konci průchodu - to je důkaz, který tvůj tým hledal.

Vyjdi ze dveří nahoru po schodech, dej si ale pozor na ostřelovače na střeše. Pronikni do místnosti a nahoře zabij tři protivníky v dlouhé místnosti - musíš být rychlý, jelikož jsou připraveni na tebe hodit granáty, nebudeš li opatrný.

Projdi do druhé místnosti, kde narazíš na další dva protivníky - buď opatrný, jelikož jeden je skrytý za obráceným stolem! Jakmile jsou vyřízeni, projdi dveřmi k checkpointu.

**Checkpoint 1**
Otevři dveře a ustup, abys mohl zničit chlápka na zemi, pak se vydej opatrně ke dveřím a s použitím zoo-



mu a vykouknutí za roh zastřel dalšího napravo. Přejdi na balkón a znič tady dalšího chlápka (můžeš si to usnadnit střelou do barelu). Jakmile je mrtvý, zamiř opatrně k oknu nalevo. Tady jsou obvykle čtyři protivníci, tři v přízemí a jeden na lešení na vzdálené straně místnosti. Sejmi vyvýšeného nepřítele nejdříve z okna a druhého znovu pomocí střelby do barelů, čímž si velmi usnadníš jeho zničení. Jakmile jsou mrtví, přesuň se do chodby na vzdálené straně, kde zabiješ další dva protivníky. Ve vzdálené místnosti nařiď týmu vyčistit oblast a pak se přesuň dovnitř a pomoz jim zabít nepřátele skryté za lůžky. Projdi dveřmi a zabij kohokoli na schodech. Pokud je ještě pod schody nějaký protivník, rychle se ho zbav, nebo ti způsobí těžké škody. Projdi šatnou k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 2**

Buď velmi opatrný, když opouštíš banku a přesouváš se na dvůr. To místo je plné protivníků, takže se kryj dveřmi a dostaň je z co největší vzdálenosti. Udrž tým co možná nejdéle pohromadě a dej si pozor na ostřelovače na střeše, zejména na dva, kteří jsou nalevo od místa, co přicházíš. Celou oblast potřebuješ zbavit teroristů, aby se ti otevřely dveře do skladu nalevo. Pohybuj se a kryj, dokud se tak nestane.

Jakmile to zvládneš, tak se přesuň dovnitř a skryj se za rohem, abys mohl odstřelit několik nepřátel uvnitř. Je to náročná místnost, jestli tam vtrhneš, ale když nebudeš spěchat, tak nebudeš mít žádné potíže. Pokud si myslíš, že místnost je čistá (pozor na nepřátele na policích), pošli svůj tým, aby ses zbavil posledního odporu, pokud bys náhodou na nějakého protivníka zapomněl. Přejdi na konec skladu a ukonči level.

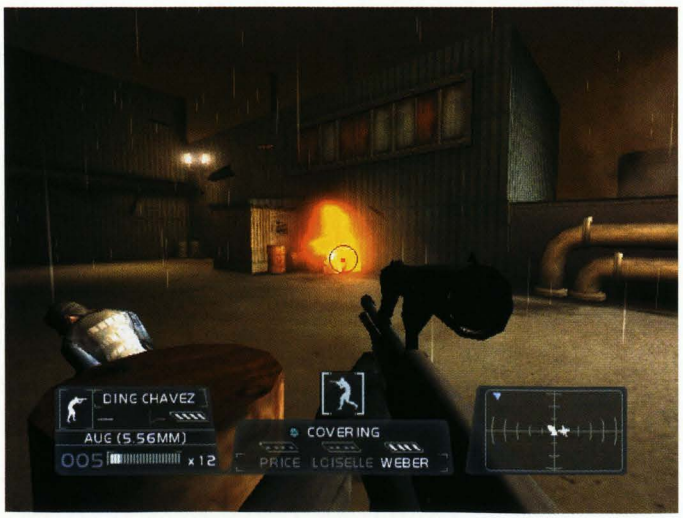
## CARACAS, VENEZUELA: PENTHOUSE

**Cíle:**

Odposlechnout telefon
Hacknout počítač
Doprovodit účetního

**Vstup**

V této tajné misi nesmíš dovolit nikomu, abys byl spatřen, jinak okamžitě prohráváš. Na začátku jdi dveřmi (ne po schodech, nahoře je stráž). Projdi skleněnými dveřmi a na křižovatce u červené zdi jdi doprava. Pomalu a opatrně se protáhni za chlápkem sledujícím televizi a jeho dvěma kumpány připravujícími si nápoj a zamiř nahoru po schodech. Nahoře projdi doleva, kde najdeš telefon, který bys měl odposlouchávat. Jakmile tak učiníš, projdi další místností a dolů chodbou. Na konci je místnost, kde je držen Vargasův účetní - buď opatrný, jelikož zde můžeš snadno být spatřen. Jestli zde jsou dvě stráže, ustup a schovej se za rohem, až jeden z nich projde, a pak se protáhni místností s dveřmi patřícími účetnímu. Nad schody dosáhneš checkpointu.




**Checkpoint 1**

Nad schody se dej na křižovatce doleva a vstup do ložnice. Protáhni se doprava za strážemi a získej laptop za obrazovkou. Hackni ho a můžeš konečně opět střílet lidi!

Oslav to zabitím strážce v ložnici střelou do hlavy zezadu a vyčisti zbytek patra, kde byl držen účetní, budou tam na tebe čekat dva nebo tři nepřátelé. Hoď ze schodů slzný plyn, dodělej je při použití termovize, zatímco jsou ochromeni, pak vtrhni do místnosti s účetním a zabij dalšího nepřítele. Otoč se a zabij kohokoli, kdo půjde dolů touto chodbou, ale ještě se nepřibližuj k účetnímu. Jestliže zemře, prohrál jsi, takže je rozumnější si pročistit únikovou cestu a pak se pro něj vrátit, než ho vystavit přestřelkám. Jdi přímo dolů ze schodů do místnosti s televizí a vystřílej okna z úhlu. Protivníci to přijdou prověřit a ty je můžeš zabít zezadu. Jestliže ti ještě zbývají alespoň dva granáty se slzným plynem, zastav se, můžeš tu jeden položit, aby ti pomohl projít. Sleduj své stopy na schodišti, kde jsi začínal, a vyšplhej se po nich. Hoď granát se slzným plynem na vrchol schodů a pak zabij dezorientovaného strážce. Vylez na střechu, pokračuj ke konci a zabíjej posledních pár stráží čekajících na tebe. Nyní je vše daleko jednodušší, vrať se k účetnímu a řekni mu, aby šel s tebou. Jakmile tak učiníš, okamžitě se objeví dva další nepřátelé, takže je znič a zaveď účetního zpátky na střechu, ale buď opatrný pro případ, že jsi na někoho zapomněl. Jakmile se dostaneš dozadu na střechu, tak pro vás oba přiletí vrtulník a odveze vás do bezpečí.

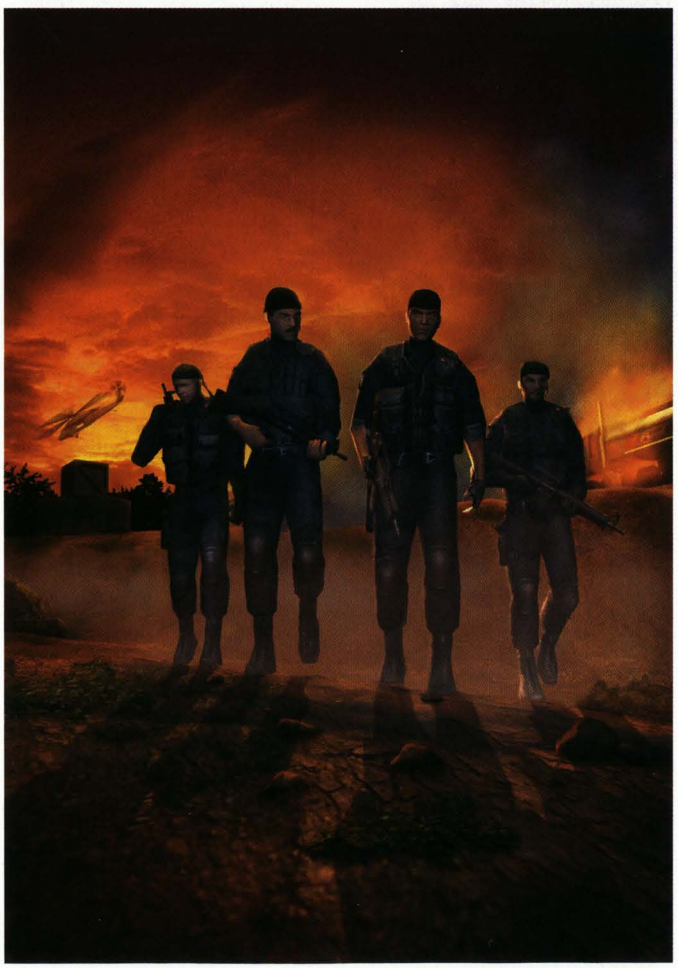
## CARACAS, VENEZUELA: MASOKOMBINÁT

**Cíle:**

Lokalizovat chemické barely
Zachránit prvního rukojmí
Zachránit druhého rukojmí
Lokalizovat chemické barely

**Vstup**

Projdi chodbou a zabij strážce, vykoukni za rohem a znič dalšího. Nalevo v místnosti je více nepřátel,



nejlépe je na ně vtrhnout a spustit střelbu směrem ke vzdálenému konci. Běž dokola a dveřmi na vzdáleném konci, kde se dozvíš, že teroristé vzali rukojmí. Zabij dalšího strážce a jdi chodbou tak dlouho, dokud nedojdeš k místnosti se skleněným oknem napravo. Otoč se a zabij nepřítele na druhé straně, poté pokračuj do oblasti s pověšenými mrtvolami. Tam jsou tři teroristé. Dva je snadné uštvat, ale dej si pozor na třetího skrývajícího se za regály napravo. Přejdi dál k checkpointu.

**Checkpoint 1**
Pošli svůj tým za roh vyčistit další oblast včetně nepřátel skrz okno - možná budou potřebovat tvojí pomoc, ale raději je nech udělat těžkou práci za tebe. Projdi sprchami a zabij osamoceného vojáka v chladicí místnosti, poté vykroč do chodby a zabij dalšího, chraň se při tom ale krabicemi na vzdáleném konci. Z této místnosti můžeš rovnou projít do místnosti s několika nepřáteli a rukojmím, který je v bezpečí v místnosti na konci. Použij granáty, zbav se teroristů a pak tam pošli svůj tým pro případ, že jsi na někoho zapomněl. Zajisti rukojmí, trochu se vrať a projdi nově otevřenými dveřmi k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 2**
Nařiď týmu, aby udržel pozici, jelikož v následující první místnosti jsou spíše překážkou. Vraž dovnitř sám a zabij chlápka za bednami napravo v místnosti a pak odejdi dveřmi ve zdi na levé straně, než budeš příliš zraněn. Pokus se sundat pár vyvýšených nepřátel ze vchodu, pokud to dokážeš, ale nevadí, pokud nebudeš až tak úspěšný. Nařiď týmu, aby se s tebou znovu spojil, a v těsném sepětí projděte dalšími místnostmi a postarejte se o pár dalších teroristů. Když vystupuješ po schodech, musíš zabít zbylé teroristy, o které jsi se nepostaral dříve ve dveřích. Projdi chodbou a na jejím konci najdeš druhého rukojmí. Jestli zemře, tak jsi prohrál, takže se postarej, aby tvůj tým střílel co nejvíce to bude možné. Když si myslíš, že už je cesta bezpečná, otevři dveře a nařiď týmu zajistit rukojmí. Jakmile to udělají, přejdi most a jdi dolů doprava po schodech k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 3**
Zabij vojáka za sklem napravo od tebe, když sestupuješ, a pak nařiď týmu jít do místnosti pod schody. Přidej se k nim a zbavte se všech protivníků, co na tebe začnou střílet. Projdi dveřmi na vzdáleném konci a sejdi do šatny. V další místnosti je hrozná viditelnost. Pootevři dveře a pusť si termovizi. Lokalizuj nepřátele a zabij je. Najdi i jednoho schovaného za bednami od tebe nalevo, můžeš vidět jen jeho hlavu. Použij zde granátomet, bude li to nezbytné. Projdi dveřmi vzadu nalevo a jdi chodbou. Na konci za obrazovkou, v místnosti napravo je mnoho protivníků. Znič je pomocí granátů. Projdi do chodby se zásobníky chemikálií na konci a pokračuj ke konci levelu.

## NEW ORLEANS, LA: GARÁŽ

**Cíle:**
Najdi Vargase
Zajisti Vargase

**Vstup**
Vejdi do šatny a jdi přímo dozadu, kde sejmi protivníka. Vejdi do další místnosti a podívej se skrz sklo doleva. Dva patrolující nepřátelé tě neuvidí, takže počkej, až budou těsně vedle sebe a znič je salvou střel!

Nalevo je více nepřátel včetně jednoho s raketometem, takže je znič velmi rychle. Vejdi do prezentační místnosti, přejdi na druhý konec a vyjdi po schodech. Přejdi balkón a sestřel nepřítele na vzdáleném konci. Ve vzdálené místnosti jsou dva další, i o ty se můžeš snadno postarat. Sejdi ze schodů a zabij bez větších problémů další protivníky, ovšem musíš mít rychlou mušku. Po několika úsecích dolů chodbami (nemůžeš se ztratit) se octneš v myčce aut. Buď opatrný! Jsou tam tři protivníci, takže zůstaň skrčený a kryj se dveřmi, dokud se o ně nepostaráš. Projdi dveřmi k checkpointu.

**Checkpoint 1**
Vykoukni za rohem, zabij patrolujícího nepřítele, pak se ohlédni napravo a dalšího za rohem. Použij zeď jako krytí, nahlédni do hlavní místnosti, postupně vykukuj za rohem a zabij pět protivníků, co tam na tebe čeká.

Když procházíš do další místnosti, Vargas se pokusí uplách-nout. Nemůžeš se jen tak rozběhnout za ním, jinak tě rozcupují na kousky. Místo toho hraj tuto další místnost jako tu minulou - kryj se u zdi a zabij nepřátele v hlavní části dílny. Jakmile je čistá, proběhni místností a stále střílej a nič další protivníky v místnosti plné polic. Nesmíš zastřelit Vargase, jinak prohraješ tuto misi. Naštěstí má na sobě zřetelný bílý oděv, takže ho snadno rozlišíš. Poslední místnost je kavárna, kam je nejlepší přijít vybaven granátometem a zasáhnout oba strážce, ale opět pozor, nezasáhni Vargase, stojí u dveří. Nyní začne jeho poslední úprk. Běž za ním, střílej do klečících stráží, kolem kterých běží. Jakmile se dostaneš ven, běž k jeho autu a vyprázdni svůj zásobník do řidiče, abys zabránil jeho úniku.

## NEW ORLEANS, LA: PRŮVOD

**Cíle:**
Zneškodnit bombu
Odzbrojit zařízení

**Vstup**
Drž se blízko zdí, abys měl slušnou vyhlídku začít. Dej si pozor na čtyři nebo pět nepřátel skrytých poblíž krámků na náměstí, stejně jako na dva další, kteří útočí ze střechy. Jakmile jeden z týmů zvolá „podívejte, na střeše", otoč se a zabij teroristu na střeše nalevo od místa, odkud jsi vešel na tržiště. Jakmile tu je bezpečno, najdi schody ve dveřích, rychle po nich vyběhni a zabij strážce nahoře dříve, než na tebe stačí hodit granát! Využij svůj tým k vyčištění místností zde na patře, zatímco ty pokračuješ chodbou (oni s tebou v poslední části této mise stejně nebudou) a když dojdeš ke dveřím zakrytým hadrem, znič nepřítele dole pod schody. Sejdi po schodech k checkpointu.

**Checkpoint 1**
Otevři dveře a nařiď týmu, aby sledovali Mardis Gras. Dostanou se pod palbu, ale jestliže jim poskytneš podporu z bezpečí dveřní zárubně, tak by měla být oblast vyčištěna (pozor na nepřátelské ostřelovače v oknech dole na vzdáleném konci ulice). Jakmile je oblast vyčištěna, nařiď svému týmu zneškodnit bombu a pak běž dolů cestou naproti místu, kudy jsi vešel. Jakmile je bomba zneškodněna, budeš se muset vyrovnat s časovým limitem, takže se dostaň nedaleko dveří, opři se a se zoomem sejmi chlápka za barem. S připraveným zoomem vejdi do místnosti s kulečníky. V první místnosti jsou tři nepřátelé a další čtyři nebo pět ve druhé. Použij zoom, vejdi do dveří, zaměř se na vyčištění první místnosti a pak nalevo podobně ve druhé místnosti zabij další protivníky. Vyšplhej se po schodech a odjisti granát. Téměř nahoře, až uvidíš zábradlí, můžeš vrhnout granát proti vzdálené zdi, abys zabil protivníka, kterého jsi ještě neviděl!

Pokračuj nahoru po schodech a zaboč doleva, kde zabij nepřítele, co zaběhl za roh. Skrč se, použij zoom, vykoukni za rohem a dostaň kteréhokoliv nepřítele v další chodbě. Přibliž se k prvním dveřím nalevo, skrč se, se zoomem zabij chlápka, pak si pospěš přes jeho tělo a otevři vzdálené dveře. Zabij nepřítele na druhé straně a otoč se doprava a běž po schodech. Nahoře si přibliž zoom a jdi ke vzdáleným dveřím. Vybouchnou a objeví se protivník, takže ho sejmi! Opatrně se přibliž k rohu a zabij dva další nepřátele v místnosti se skleněnou střechou. Jakmile se blížíš k této místnosti, střecha se propadne a nepřátelé se slaní dolů. Ustup za roh do bezpečí a pak použij všechny zbylé granáty a svůj granátomet, abys vyčistil místnost v přízemí. Nezapomeň sestřelit ostřelovače mířící do tvé místnosti. Jakmile je čisto (nebo když tvůj čas dosáhne 30 vteřin - budeš muset riskovat) proběhni touto místností a dej se dveřmi vpravo. Tady je jeden další terorista, napravo, a jakmile ho zničíš, můžeš na laptopu na stole zrušit odpočítávání.

# CARACAS, VENEZUELA: LETIŠTĚ

**Cíle:**
Klást výbušniny
Vstoupit do hangáru
Pronásledovat Crespa

**Vstup**
Na začátku nemůžeš používat zbraně, takže buď opatrný! Jdi dveřmi vlevo a přímo skrz tmavé dvoje dveře. Projdi místnostmi nahoře, použij termovizi a podívej se přes dveře dříve, než vstoupíš do poslední místnosti, aby ses ujistil, že je prázdná. Jestli je, tak jí přímo proběhni na balkón a zavři za sebou dveře. Slez po žebříku do dolního patra a protáhni se za strážci k střední dodávce. Jakmile jsi tady, umísti výbušniny, abys splnil svůj první cíl. Jakmile jsi tak učinil, můžeš zase začít střílet jak je libo, takže sejmi strážce v této oblasti a pak se přes požární východ dostaň zpět do budovy. Nahoře vejdi do místnosti k checkpointu.

**Checkpoint 1**
Jdi vpřed a dolů po schodech, do chodby a jak procházíš, střílej napravo (takto zabiješ patrolující strážce). Přejdi ke dveřím a pootevři je - odsud budeš schopen sejmout tři nebo čtyři protivníky na startovací dráze - včetně jednoho s raketometem. Je postaven přímo u letadla a měl by to být tvůj první cíl. Jakmile je bezprostřední okolí bezpečné, projdi dveřmi a dej se doprava. Uvolni si cestu vpřed a kryj se bednami, když se dostaneš pod palbu. Na konci budovy se vydej směrem k napůl otevřenému hangáru k dalšímu checkpointu.

**Checkpoint 2**
Zajdi za hangár a nejdřív zaútoč na protivníka, který vyběhl. Opatrně se přesuň ke dveřím, nakoukni dovnitř a zaútoč na protivníky uvnitř. Jakmile je tam čisto, mař dále dopředu, kryj se u zdi a střílej do zbytku hangáru. Pokus se trefit barel u letadla, abys najednou zneškodnil více nepřátel, kteří přišli na plošinu. Jakmile je místnost čistá, přejdi ke dveřím na vzdálené straně a zastřel chlápka nad schody (jestli na tebe hodí granát, tak uteč do hangáru, než stačí explodovat). Nad schody, než vejdeš do druhé místnosti, obdržíš zpravodajskou informaci. Zastav se, jakmile ji uslyšíš, a vejdi opatrně do místnosti, jelikož v ní jsou dva protivníci. Dobře mířená střela z tvého granátometu by to měla vyřešit, takže tam vtrhni, odpal střelu a uteč zpět. Opatrně znovu vejdi se ujistit, že místnost je čistá. Pozor na granáty, které sem házejí stráže ze zdola. Vrať jim to i s úroky vhozením jednoho nebo dvou vlastních granátů na nákladák vlevo, jsou tam dva nepřátelé.

Jakmile jsou mrtvi, odejdi a sejdi ze schodů a pak běž přímo a skryj se za bednami. Dva protivníci přijdou do oblasti, kterou jsi právě uklidil. Jeden stojí nad schody, zatímco druhého můžeš vidět oknem. Oba je sejmi z úkrytu a pak oběhni nákladák a zabij dalšího strážce. Vyjdi ven, ukryj se za rohem a zbav se dalších nepřátel venku. Crespo v tuto chvíli nastartuje svoje letadlo, ale ještě je tu jeden nepřítel, kterého musíš vyřídit. Je na střeše budovy, kterou jsi zrovna opustil, takže se vrať zpět, puškou mař na střechu a sundej ho, jakmile se objeví. Pak dokonči hru a skoukni závěrečné video, jelikož Crespovo letadlo právě vybouchlo!

# Kill.Switch

## Přesná muška je to nejdůležitější, co v téhle hře budete potřebovat...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Namco ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Namco Hometek ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 70%

Představte si *Time Crisis* jako third-person akční hru. Vadí nám jen krátká herní doba.

## TRAINING SIMULATOR

### Start Your Engine

Doběhněte k prvnímu označenému stanovišti a vyzkoušejte si střelbu na figuríny. Pak pokračujte ke druhému stanovišti, kde si vyzkoušíte házení granátů. Před vámi jsou čtyři komíny a vy se musíte alespoň do tří z nich trefit granátem (další granáty najdete na stole nalevo od vás). Po splnění úkolu vyběhněte do chodby, ve které se musíte chopit těžkého kulometu. Pomocí něj zlikvidujte všech 7 figurín. Pokračujte do další chodby, ve které budete muset během 35 sekund zlikvidovat celkem 14 figurín. Pokud se vám to nepovede, tak se jednoduše vraťte zpět na začátek a zkuste to znovu. Další úkol je podobný. Musíte běhat kolem sloupu, na jehož stěnách se budou vysouvat figuríny. Během 15 vteřin jich musíte zničit celkem 8. Další úkol je zajímavější. Seberte odstřelovačku opřenou o zeď a pomocí ní střelte všechny 3 figuríny přímo do hlavy. V poslední místnosti si pak vyzkoušejte přitisknutí na zeď. Dojděte na její okraj a vyklonění postřílejte všechny figuríny. Zopakujte si to v různých variacích na čtyřech stanovištích.

## MIDDLE EAST

### Opening Move

Oběhněte velký dům a zadním vchodem vejděte na nádvoří. Zde vás čeká první trojice ostrých protivníků. Všude kolem je spousta překážek, za kterými se můžete skrýt. Munice zde také najdete dost, takže si můžete v klidu zastřílet. Až zlikvidujete i druhou skupinku protivníků, najděte schodiště v rohu budovy a vyběhněte do prvního patra. Z ochozu zaběhněte do prvních dveří vlevo a dál pokračujte přes prkna do sousední budovy. Prostřílejte se až na druhý konec chodby, kde po dalších prknech přeběhnete zpět do původní budovy. Prostřílejte se na střechu, kde určitě snadno zlikvidujete poslední skupinku protivníků. Pak přeběhněte po prknech za nimi do sousední budovy.

### Slight Change of Plan

Nejprve si doběhněte na konec chodby pro lékárničku a munici. Pak se prostřílejte ke schodišti, po kterém vyběhnete o patro výš. Zde za rohem narazíte na protivníka, který těžkým kulometem kontroluje celou chodbu. Naštěstí ho můžete oběhnout po římse a zezadu ho snadno zlikvidujete. Až bude mrtvý, tak pokračujte na další schodiště, po kterém musíte opět pokračovat směrem nahoru. Tentokrát se dostanete do patra plného trosek, které bohužel nemůžete přeskočit. Postupujte tedy směrem doleva a několika místnostmi se prostřílejte až k díře ve zdi, kterou můžete po několika prknech přejít do sousední budovy. Zlikvidujte dva protivníky v hlavní místnosti a pak v pravém zadním rohu zastřelte generála, který je vaším hlavním cílem.

### What's in the Box?

Boj pokračuje na ulici. Doběhněte k nejbližšímu krytu a zastřelte protivníka v okně. Pak použijte jako kryt řadu sloupů za rohem a postřílejte několik malých skupinek protivníků. Až se budete blížit ke konci řady sloupů, tak se připravte na protivníka za těžkým kulometem. Dokáže vás zabít velmi krátkou dávkou, takže si zvolte pořádný kryt. Stačí několik dobře mířených ran do oblasti jeho hlavy a máte od něj pokoj. V ulici za rohem doběhněte k druhému těžkému kulometu a postřílejte všechny protivníky před vámi. Na konci ulice pak vběhněte do domu vpravo a prostřílejte se do malé místnosti v prvním patře. Ještě než seskočíte do další ulice, zastřelte protivníka v protějším domě. Teprve pak pokračujte na malé náměstí, kde se můžete pohodlně krýt za několika silnými sloupy. Prostřílejte se až k označenému bodu, který najdete za stojícím nákladákem.

## CASPIAN SEA

### Think Like a Gun

Děj hry se přesouvá na vrtnou plošinu v Kaspickém moři. Naštěstí zde najdete opět spoustu kontejnerů a beden, za kterými se můžete krýt. Pokud tedy budete postupovat opatrně, tak byste neměli mít větší problémy. Zajímavou novinkou jsou vojáci, kteří po vašem zásahu padnou na zem a ve střelbě pokračují z leže. Mohli byste si je snadno splést s mrtvolou, takže sledujte, zda zasaženému protivníkovi vypadne z rukou zbraň. Velmi nepříjemní jsou také protivníci na ochozech v prvním patře. Nejsou sice příliš nebezpeční, ale špatně se zasahují a zpomalují váš postup. Nakonec se prostřílíte až k malému skladišti, ve kterém musíte na označeném místě použít malý kontrolní panel. Tím si odemknete dveře, ke kterým pak musíte doběhnout.

### Thay Can Bill Me

V této úrovni budete muset nejprve rozmístit čtyři nálože C4. Doběhněte tedy k východu z haly a rovnou od dveří postřílejte všechny protivníky na velkém prostranství. Tentokrát pro vás budou hlavní hrozbou střelci rozmístění na kruhových plošinách. Z výšky mají výborný přehled o vaší pozici a za nízkými kryty se před nimi neschováte. Pokuste se je tedy co nejdříve postřílet, pro-

tože si tím výrazně usnadníte další postup. Na prostranství pokračujte nejprve doleva. Zde najdete malou budovu s generátorem. Položte nálož na označený bod (dívejte se při tom přímo na stěnu) a opět vyběhněte ven. Uprostřed prostranství najdete prohlubeň, ve které musíte umístit druhou nálož. Pak pokračujte k další malé světlé budově u vzdálenějšího okraje prostranství. Uvnitř je transformátor, před který musíte umístit třetí nálož. Nyní už vám zbývá jen jedna nálož. Vyběhněte z budovy s transformátorem a běžte směrem doleva. Musíte se prostřílet do kontrolní místnosti, kterou najdete v hlavní nástavbě plošiny. Uvnitř nejprve položte poslední nálož před řadu ovládacích panelů a pak si přivolejte výtah, na kterém úroveň končí.

### Minimum Safe Distance

Toto je první úroveň, ve které vás bude dopředu tlačit časový limit. Naštěstí je dost štědrý, takže vás nečeká žádný zběsilý běh. Přesto se pokuste složitější situace řešit jinak než zdlouhavými přestřelkami. To znamená, že byste měli především co nejčastěji používat granáty, které jsou proti větším skupinkám nepřátel velmi účinné. Pokud všechny v dosahu nezabije výbuch, tak je postřílíte dřív, než se rozkoukají. Za několika malými skladišti se dostanete na ochoz umístěný pod plošinou. Na konci prvního dlouhého úseku uvidíte vpravo malou terasu s těžkým kulometem. Bohužel zde nenajdete žádný vhodný kryt, takže musíte protivníka přibíhajícího ke kulometu zastřelit ještě před tím, než na vás zahájí palbu. Také při dalším postupu si dávejte pozor na okolní plošiny, které byste mohli jinak snadno přehlédnout. Vaším cílem je čtvercová plošina s malou ponorkou. Je na ní poměrně dost nepřátel, takže pokud vám zbývá dost času, zvolte opět opatrnější postup.

## NORTH KOREA

### Don't Hate the Player

Až zastřelíte první dvojici protivníků, tak do místnosti vpadne početná skupina vojáků. Připravte se na ně a pokuste se redukovat jejich počet jedním nebo dvěma granáty. Pak se prostřílejte do chodby, která je plná beden. Až budou všichni protivníci v úvodní části úrovně mrtví, otevřou se vám dveře vedoucí do další chodby. Zde narazíte na malý bunkr s těžkým kulometem. Počkejte si na přestávky v jeho dávkách (musí zchladit hlaveň) a zlikvidujte střelce. Označeného místa si zatím nevšímejte a pokračujte chodbou dál. Po chvilce se prostřílíte až do ubikací, ve kterých má u sebe jeden z vojáků magnetickou kartu. Až budou všichni mrtví, tak kartu seberte a vraťte se k označenému místu, kde ji použijete na otevření dveří vedoucích k laboratoři.

Prostřílejte se ke sloupům, za kterými vidíte modré světlo. Sloupy použijte jako krytí a postupujte dál směrem k laboratoři. Prostřílejte se až k výtahu, který se po vašem přiblížení otevře. Za rohem je další palebné postavení s těžkým kulometem, takže nebuďte zbrklí. Zlikvidujte všechny kolem kulometu a doběhněte do dekontaminační místnosti. Zde musíte chvilku počkat a teprve po řádné dekontaminaci vás hra pustí do laboratoře. Postřílejte vojáky, kteří jsou poschovávaní za laboratorními pulty. Pak doběhněte ke dveřím v protějším rohu. Na označeném místě seberte Nerve Agent a vraťte se k výtahu, do kterého musíte vběhnout.

### Alarmed

Jakmile zastřelíte prvního protivníka, tak bude spuštěn alarm. Postřílejte všechny vojáky ve vstupní místnosti a vypněte první alarm. Pak vykoukněte do rozlehlé jeskyně a postřílejte vojáky na molu. Až vyběhnete do jeskyně, tak si kryjte hlavně svůj levý bok. Tímto směrem na vás totiž za hromadou beden čeká početná skupinka nepřátel. Kolem schodiště se prostřílejte až ke druhému alarmu, který musíte vypnout. Pokračujte do

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Pravý analog »** Míření
**Křížek »** Kotoul
**Kolečko »** Úder pažbou
**Čtveřeček »** Házení granátů
**Trojúhelník »** Interakce s okolím
**R1 »** Střelba
**R2 »** Nabíjení
**R3 »** Použití optiky
**L1 »** Skrčení/přitisknutí na zeď
**L2 »** Přepínání zbraní
**Směrové šipky do stran »** Přepínání zbraní
**Směrové šipky nahoru a dolů »** Přepínání granátů

malé budovy, za kterou musíte postřílet pár protivníků na lodi s dvojicí těžkých kulometů. Nalevo od této lodi najdete tlačítko spouštějící výsuvný můstek. Zmáčkněte ho, ale nic se nestane. Je totiž vypnutý přívod proudu. Prostřílejte se zpět ke schodišti u druhého alarmu. Po něm vyběhněte nahoru a prostřílejte se ke třetímu alarmu. Vypněte ho a postupujte dál směrem k malé kontrolní místnosti. Až budou všichni uvnitř mrtví, tak do ní vběhněte a zapněte přívod proudu. Pak se musíte opět prostřílet až k lodi a spustit můstek. Z bezpečné vzdálenosti postřílejte protivníky na druhé straně a pak ho přeběhněte.

### Submission

Běžte ke dveřím vedoucím do další rozlehlé jeskyně. Ze stran vyběhne několik protivníků, které snadno postřílíte. Za bednami nalevo od dveří najdete odstřelovačku, která by se vám mohla hodit v pozdějších fázích úrovně. Seběhněte mezi široké kamenné sloupy a prostřílejte se až

ke schodišti, které vede do malé rezavé budovy. Napravo od schodiště si všimněte označeného kontrolního panelu, který zatím nemůžete použít. Vyběhněte po schodech nahoru a prostřílejte se až do druhé budovy, pod kterou vidíte zakotvenou ponorku. Vyčistěte molo od protivníků a pak seběhněte k ponorce. Porozhlédněte se po můstku, který vede z mola na ponorku. Na ní jsou dva označené body, na které musíte umístit časované nálože. Připravte se na to, že po umístění druhé nálože se spustí časový odpočet. Co nejrychleji vyběhněte po schodech do druhého domku a začněte postupovat směrem k začátku úrovně. Prostřílejte se až ke kontrolnímu panelu, u kterého byste měli zastřelit vojáka s magnetickou kartou. Pomocí té si otevřete dveře vedoucí do raketového sila.

### Launch Party

Tato úroveň je velmi lineární. Nejprve zlikvidujte všechny protivníky ve vstupní chodbě. Pak vyběhněte do prvního patra, kde budete muset malým skladištěm vpravo oběhnout hromadu beden, kterými je zatarasena hlavní chodba. Pokračujte ve stoupání a po chvilce se dostanete do chodby s těžkým kulometem. Až se prostříláte za něj, tak se připravte na skupinku, která vás napadne zezadu. Na její likvidaci použijte těžký kulomet. Nakonec se dostanete až ke kontrolní místnosti. Vyčistěte její okolí od protivníků a po úzkém můstku vyběhněte k otevřené hlavici balistické rakety. Vložte do ní Nerve Agent a pak se vraťte do kontrolní místnosti, ve které se musíte prostřílet k označenému bodu.

## TEMPLE RUINS

### Furious Angel

Pomalu postupujte vstupní chodbou a po chvilce narazíte na první hlídku. S tou byste neměli mít problémy. Při dalším postupu ale narazíte na několik početnějších skupinek, ve kterých jsou někteří vojáci vyzbrojeni lehkými kulomety. Měli byste tedy postupovat velmi opatrně. Po chvíli se prostříláte do dlouhé chodby s řadou sloupů. Využijte je jako kryt a u nejbližšího rohu si dejte pozor na těžký kulomet. Až postříláte všechny vojáky v jeho okolí, tak k němu doběhněte a všimněte si označených dveří. Zatím je ale nemůžete otevřít. Kousek od kulometu najdete díru v podlaze. Seskočte do podzemí a na nejbližší křižovatce chodeb zahněte doprava. Dostanete se do malého skladiště, ve kterém je umístěn kontrolní panel ovládající dveře nad vámi. Použijte ho a pak se chodbami prostřílejte až k laserovému paprsku, který musíte opatrně podlézt. Dveřmi se symbolem slunce se dostanete zpět na chodbu, kde nyní můžete projít označenými dveřmi. Ve velké místnosti za nimi postupujte podél levé stěny (vpravo jsou další laserové paprsky). Po chvilce se spustí časový limit, ve kterém se musíte po obvodu místnosti prostřílet k východu.

### The Rabbit Hole

Seběhněte po schodech a přeskočte laserový paprsek zářící napříč chodbou. Za rohem uvidíte schodiště a nad ním těžký kulomet. Nenechte žádného z protivníků doběhnout ke kulometu, protože jinak si svou situaci zbytečně zkomplikujete. Prostřílejte se až do prvního velkého skladiště, do kterého budete muset vběhnout, aniž byste ho měli možnost dokonale vyčistit. Doporučujeme vám zaběhnout k jednomu z hlavních sloupů, zpoza kterého se můžete pokusit postřílet všechny zbývající vojáky. Vyhněte se dalším laserovým paprskům a prostřílejte se do druhého skladiště. Zde bude situace ještě o něco obtížnější. Krabice na regálech jsou neprůstřelné, ale mezerami mezi nimi kulky prolétnou. Jde tedy o velmi nespolehlivé krytí, které vám jen stěžuje střelbu. Pokuste se regály rychle oběhnout a napadnout protivníky z boku. Následuje velká hala, za kterou najdete schodiště vedoucí do samotného srdce základny.

### Clever Girl

Seberte si lékárničku visící na zdi a pokračujte do velké kontrolní místnosti. Protivníci na protějším ochozu se velmi špatně zasahují, takže boj s nimi je jen plýtváním munice. Propližte se tedy až ke schodišti a postřílejte všechny protivníky mezi počítači. Pak se prostorem mezi nimi opatrně propližte k dalšímu schodišti a nad ním si vychutnejte skupinku vojáků, kterým v podstatě vpadnete do boku. Prostřílejte se až do další kontrolní místnosti, která vypadá podobně jako ta první. Opět se rychle propližte ke schodišti a postřílejte protivníky v nižší části místnosti. Tentokrát budou ale protivníci na protějším ochozu velmi aktivní, takže vám doporučujeme proběhnout přímo pod nimi. Tak bez problémů proklouznete v mrtvém úhlu.

U druhého schodiště se ale připravte na skupinku, která vyrazí do protiútoku. Pokud však budete na schodiště neustále mířit, nemají šanci. Nakonec zbývá jen krátký úsek s počítači, které vám poslouží jako ideální krytí.

### All the Things She Said

Stejně jako v předchozí úrovni si nejprve seberte lékárničku ze zdi. Pak vyběhněte na schodiště, kde zabijete prvního protivníka. Jakmile ale seběhnete prvních pár schodů, na terasu vlevo nad vámi vyběhne dvojice protivníků. Rychle je zastřelte, protože na schodišti se před nimi nemáte kam schovat. Hlavní část úrovně se bude nést v podobném duchu. Budete postupovat po terasách a schodištích, na kterých pro vás budou hlavní hrozbou protivníci rozmístění na vyšších terasách. Výška bude ale většinou vaší výhodou. Z výše umístěných míst nedáte protivníkům pod sebou sebemenší šanci. Kritickým místem je konec obrovské jeskyně. Zde totiž narazíte na raketometčíka, který vám může nadělat spoustu starostí. Pokuste se ho dostat na co největší vzdálenost, protože na dálku je na rozdíl od vás velmi nepřesný. Závěr úrovně se odehraje v hlavní kontrolní místnosti. Pokud vám zbývají nějaké granáty, tak je neváhejte použít. Místnost je velmi

nepřehledná a navíc vám mohou protivníci vpadnout do zad. Až se probojujete k označenému počítači, tak prohledejte mrtvolu muže ležící na stole.

## ARCHER BASE

### False Front

Vyběhněte na molo a prostřílejte se až k malému domku. Přímo naproti vám stojí na ochozu raketometčík, který pokrývá celé molo. Co nejrychleji se ho zbavte a za bránou na konci mola pokračujte doprava. Zde najdete otevřené dveře vedoucí do skladištní haly. Co nejrychleji doběhněte ke schodům vlevo a pokuste se vyběhnout do prvního patra. Odtud můžete pohodlně postřílet všechny protivníky pod vámi. Až budou všichni mrtví, tak seběhněte opět dolů a postřílejte vojáky v malé kanceláři. V té pak najdete první část karty, kterou budete potřebovat k ukončení úrovně.

Vraťte se ven a postupujte podél skladiště. V ústrety vám vyběhne poměrně dost protivníků, tak na ně buďte připravení. Asi nejhorší to bude v okolí rohu dalšího skladiště. Rozhodně všechny postřílejte ještě před tím, než přeběhnete za další bedny. Pokud se vám totiž v těchto místech některý z protivníků dostane do boku, tak jste téměř jistě mrtví. Za vysokozdvižným vozíkem zahněte doleva a postřílejte všechny v okolí červených kontejnerů. Za nimi najdete dveře vedoucí do dalšího skladiště. Z kanceláře postřílejte všechny v hale a pak rychle přeběhněte na schodiště. Z prvního patra totiž opět všechny zbývající protivníky pohodlně postřílíte. Doběhněte na označené místo, kde seberete druhou část magnetické karty. S tou vyběhněte opět ven a za skladištěm pokračujte doleva. Zde uvidíte skupinku vojáků kolem malé strážní budky. Až všechny postřílíte, tak ve strážní budce zatáhněte za páku a proběhněte otevřenou bránou.

### The Real Thing

Úroveň začíná na velmi nepřehledném parkovišti. Pro začátek vám doporučujeme použít jako kryt díru za prvním nákladákem. Z té totiž můžete snadno zlikvidovat dvojici protivníků, kteří se schovávají pod druhým autem přímo před vámi. Dalším velmi nepříjemným střelcem je voják v domě nad parkovištěm. Má výborný přehled a dokáže vás pěkně potrápit. Až bude mrtvý, tak postupujte podél levé stěny a granátem zničte skupinku za druhým autem. Až budou všichni na parkovišti mrtví, tak postupujte dál mezi velké nádrže vlevo. Postřílejte skupinku nad schodištěm a vyběhněte ke dveřím vedoucím do skladiště. Ve vstupní místnosti kontaktujte Duchess a po krátkém rozhovoru pokračujte na schodiště. Pod vámi je skupinka vojáků, která má k dispozici těžký kulomet. Naštěstí máte výborný výhled a pár granátů zde nadělá divy. Prostřílejte se až k označeným dveřím v přízemí.

### Checkmate

Nejprve se musíte prostřílet výrobní halou. Zahněte doprava a probojujte se ke schodišti. Po něm vyběhněte do prvního patra, ve kterém musíte rychle zaběhnout za nějaký kryt. Ochoz nad výrobní linkou je totiž plný protivníků. Až budou mrtví, tak doběhněte ke druhému schodišti a v přízemí doběhněte podél výrobní linky až ke kontrolnímu panelu, kterým si otevřete východ. Vyběhněte z výrobní haly a zastřelte vojáka za sloupem vpravo. Jakmile vyběhnete po schodech do prvního mezipatra, tak se rychle stáhněte a zastřelte raketometčíka na jeřábu vpravo. Pak pomalu postupujte po schodišti a postřílejte vojáky, kteří budou všude kolem vás. Druhou možností je pokusit se rychle vyběhnout do prvního patra a schovat se za jednou z několika beden. Po ochozu se prostřílejte k vysokozdvižnému vozíku, za kterým musíte pokračovat na schodiště vlevo. Až budete sestupovat dolů, tak sledujte skálu, ve které se otevře střílna s těžkým kulometem. Rychle zastřelte střelce za kulometem a pokračujte k dalšímu schodišti. Nad ním musíte doběhnout k označenému kontrolnímu panelu vlevo.

### Versus

Použijte kontrolní panel, před kterým stojíte. Tím zvednete červený kontejner, který vám blokoval cestu vedoucí k řídící věži. Popoběhněte směrem k ní a naproti vám vyběhne skupinka vojáků. Nejprve zastřelte dva vojáky přímo na věži (hlavně rychle zlikvidujte toho s raketometem) a teprve pak se postarejte o ostatní. Až bude většina z nich mrtvá, tak se na scéně objeví samotný Archer. Jeho ukazatel zdraví máte vpravo dole, takže budete stále vědět, jak je na tom. Nejprve postřílejte vojáky, kteří vyběhli na ochoz zároveň s ním. Po jejich likvidaci se můžete plně věnovat svému úhlavnímu nepříteli, který je poměrně obratný a pokusí se vyhnout většině vašich střel. Pokud ho ale zasáhnete ve chvíli, kdy dokončuje kotoul, tak kulkám prostě uhnout nemůže. Jeho smrt je jen otázkou času.

**Jakub Holý**

# Legacy of Kain: Defiance

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Crystal Dynamics ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Upírská série se dočkala svého důstojného vyvrcholení.

**Pro ty, kdo propadli kouzlu** života v temnotách a stínech, je tu podrobný návod.

### The Sarafan Stronghold

Doběhněte na konec nádvoří a zabijte dva neškodné strážné. Můžete si na nich bez obav vyzkoušet základní útočný i obranné pohyby. Pak přes kámen v pravém rohu vyskočte na přístřešek v levém rohu. Dostanete se na ochoz, po kterém musíte přeskákat až na můstek spojující dvě budovy. Pokračujte do dveří vpravo a v malé hale si všimněte vroubkované stěny (nalevo od zamčených vrat). Po té vylezte na ochoz nad bránou a mříží přímo před vámi projděte do věznice. Zde můžete ukojit svou žízeň po krvi na spoutaných vězních. Pokračujte na schodiště, po kterém vyběhnete k řadě cel. V první otevřené cele najdete Health Talisman. Pokud najdete 3 tyto talismany, tak se vám mírně zvýší maximální zdraví.

Pokračujte ke třetí otevřené cele, ve které můžete svým mečem prorazit popraskanou stěnu. Na druhé straně po krátké animaci pokračujte na vzdálený konec ochozu, kde můžete přes potrubí vyskočit na vysoký sloup. Z něj přeskočte na protější ochoz, na jehož druhém konci najdete vroubkovanou stěnu. Z té přeskočte na zastřešení ochozu a po další vroubkované stěně vylezte až k dřevěnému můstku. Na jeho druhé straně najdete TK runu. Ta zvýší maximální hodnotu ukazatele vaší telekinetické energie (zelený sloupec v levém dolním rohu). Pak pokračujte do chodby, kterou se dostanete na malé nádvoří. Zde se v krátké animaci objeví trojice lučištníků. Použijte na ně telekinezi a přitáhněte si je k sobě (podržte ◎ a levý analog přitáhněte k sobě). Na nádvoří je pak snadno rozsekáte.

Mříží vlevo projděte na čtvercové nádvoří se sochou uprostřed. Běžte směrem k sobě a projděte velkými dvoukřídlými dveřmi. V chodbě za nimi narazíte na podivné stroje, které na vás budou vystřelovat hořící šípy. Všechny je rozbijte a dveřmi na konci chodby projděte do chrámu. Až se za vámi dveře zamknou, pokračujte na druhou stranu chrámu, kde najdete na stojanu první **Balance Emblem**. Ten obdaří váš Reaver prvními magickými schopnostmi. Když nyní zasáhnete své protivníky, zásahy vašeho meče je odhodí zpět. Zlikvidujte dva lučištníky na balkónech a čtveřici řadových stráží. Pak běžte ke dveřím se symbolem lebky a úderem Reaveru zničte magickou bariéru. V následující chodbě opět zničte všechny stroje vystřelující ohnivé šípy a dveřmi na konci chodby se dostanete do kruhové haly. Pobijte všechny protivníky a animace vás upozorní na dveře se symbolem ptáka.

Dveřmi vpravo pokračujte na nádvoří, kde musíte nejprve stáhnout dolů trojici lučištníků. Až je pobijete, pomocí telekineze zničte označený sloup vpravo (podržte L2 a zaměřovačem najeďte na sloup). Vyskákejte nahoru a mříží projdete do haly s červeně označenou figurínou. Jakmile se k ní přiblížíte, tak vám hra zadá sérii úkolů. Další série úkolů budete muset splnit i u ostatních označených figurín. U figuríny ve středu haly pak všechny naučené pohyby zopakujte. Pak se vám ukáže prasklá zeď, za kterou najdete druhý Health Talisman. Dveřmi v přízemí pokračujte do haly, ve které se nejprve můžete nasytit u dvojice vězňů. Pak vylezte po vroubkované stěně a jediným úderem zničte zajišťovací kládu v mechanismu padacího mostu. Přeběhněte přes most a doběhněte až na staré známé nádvoří. Až pobijete všechny stráže, pokračujte na nádvoří, kde najdete dveře se symbolem lebky.

Úderem Reaveru zničte magickou bariéru a vejděte do šachty se schodištěm. Zkraťte si cestu dolů a seskočte až na podlahu. Vlevo vy-

lezte ke dveřím a pokračujte do jeskyně, kde najdete u podzemního jezera kruhový červený symbol. Podržte na něm skok a po pár vteřinách můžete přeskočit na velký kámen na druhé straně. Pomocí telekineze zničte dva skalní sloupy a přeskákejte až k protější stěně, kde najdete vlevo třetí Health Talisman. Pak se vraťte k boční chodbě, kterou se dostanete až ke dveřím s kruhovým symbolem. Na tento symbol nade dveřmi použijte telekinezi a po dlouhé animaci pobijte všechny šedé přízraky.

### The Underworld

Po úvodní animaci seběhněte po krátkém schodišti a pokračujte doleva. Vyskočte na vyšší plošinku a na tu další doplachtěte (ve skoku znovu zmáčkněte a podržte ⊗). Po chvilce se dostanete až k průchodu do další jeskyně. Doplachtěte na plošinku přímo před vámi a pak pokračujte doleva. Dostanete se ke dveřím, které vám zatarasí chapadla. Na nejvyšším z nich svítí 6 symbolů, které představují 6 duší. Rozhlédněte se kolem a uvidíte je poletovat okolo. První z nich najdete hned vedle dveří. Vysajte ji tlačítkem R1 a pokračujte podél stěny na nejvyšší terasu. Odtud se rozhlédněte a uvidíte všechny zbývající duše (k té naproti vám budete muset doplachtit). Až je všechny vysajete, můžete pokračovat do další jeskyně. Až doběhnete na její druhý konec, tak si jako Raziel poprvé zabojujete. Tlačítkem L1 aktivujte meč a až všechny protivníky pobijete, vysajte jejich duše. Stejně jako v předchozí jeskyni jich je celkem 6.

V další jeskyni opět přeskočte na protější plošinu a po krátké animaci začne jeskyní stoupat smrtící mlha, které musíte uniknout. Přeskočte na plošinu vpravo a pokračujte až k desce, kterou těsně před vámi zničí chapadlo. Přeskočte vzniklou mezeru a pokračujte až na konec ochozu. Přímo naproti vám je vroubkovaná stěna. Doplachtěte na ni a z jejího vrcholu přeskočte na plošinu za vámi. Doběhněte až k další vroubkované stěně a pokračujte v cestě vzhůru. Přeskákejte přes několik dalších plošin a na samotném vrcholu skočte k vysoko umístěné terase vpravo. Po krátké animaci jste z jeskyně venku. Běžte ke schodům vpravo a dostanete se do obrovské haly. Zde musíte přeskákat po několika kusech zhroucené podlahy (jednou musíte také přeskočit na vroubkovanou zeď). Po chvilce vystoupáte nad podivnou modrou hladinu. Po plošinách těsně nad ní přeskákejte na druhou stranu a kobkami plnými hrobů proběhněte až do velké místnosti se zářícím kruhem uprostřed. Nad světlými dveřmi za kruhem vidíte po stranách mříže, kterými musíte projít ven. Zde rozsekejte dva létající protivníky (zaútočte na ně ve skoku).

### The Sarafan Stronghold

Před vámi jsou dveře se symbolem orla. Je to **Falcon Insignia**, kterou musíte sebrat. Tím se vám otevře cesta na schodiště. Nad ním rozbijte popraskanou omítku a objeví se vroubkovaná stěna. Rozbijte popraskanou stěnu a starou známou cestou proběhněte až do věznice. Pobijte všechny přízraky a pak projděte dveřmi na nejvyšším ochozu. V chodbě vběhněte do druhé cely vpravo, kde najdete Telekinetic Rune. Na konci chodby pak opět rozbijte omítku a vylezte po odhalené vroubkované stěně. Rozbijte stěnu a pokračujte do známého chrámu. Běžte ke dveřím vpravo a pobijte skupinku strážných. Dostanete se na známé nádvoří se sochou Maleka. Z něj pokračujte do dveří vlevo a vám již známou cestou se probojujte až do kruhové haly, ve které jsme vás upozorňovali na symbol ptáka. Pobijte všechny protivníky a na označené místo použijte Falcon Insignia.

Nyní pokračujte následujícími chodbami až do chrámu, kde díky rudému kruhu přeskočíte na protější ochoz. Vlevo najdete Health Talisman. Pak použijte telekinezi na spirálu nade dveřmi. V následujícím sále musíte chytit velký kamenný kvádr a zatáhnout ho do čtvercového otvoru v podlaze. Ze sochy si vezměte **Malek's Shield** a pobijte všechny přízraky, abyste se dostali zpět do chrámu. Zde můžete seskočit dolů a dveřmi vpravo se opět probijte na nádvoří, kde musíte umístit štít na sochu. Tím si otevřete dveře, za kterými po schodech vyběhnete na ochoz nad nádvořím. Probijte se až na jeho konec, kde najdete Telekynezis Rune. Seberte ji a vraťte se k dřevěným dveřím, kterými projdete na hradby. Probijte se až do malé budovy, ve které uvidíte sochu držící **Malek's Sword**. Seberte ho a pak pokračujte po hradbách až k druhému Health Talisman. Opět se vraťte na nádvoří a použijte meč na sochu.

Projděte dveřmi se symbolem meče. Vyběhněte po dlouhém schodišti a dostanete se do haly s vroubkovanou stěnou. Vylezte po ní a zničte jistící kládu. Pak seskočte dolů a probojujte se ke schodišti, po kterém se dostanete ke druhé jistící kládě. Jejím zničením si spustíte padací most, přes který se probojujte až k rudému kruhu. Použijte ho a přeskočte přes širokou propast k vroubkované stěně. Nad ní najdete chodbu s jistící kládou. Po jejím zničení prorazte zeď hned vedle mechanismu mostu a prorazte si cestu až ke druhé jistící kládě. Po jejím zničení seskočte dírou ve spojovací chodbě dolů a v rohu haly najdete **Decorative Sword**. Seberte ho a pomocí rudého kruhu přeskočte zpět na terasu mezi padacími mosty. Probojujte se až za padací most a v hale za ním najdete na stěně štít, na který musíte meč položit.

Tím si otevřete tajnou chodbu vedoucí do malé místnosti, ve které musíte dvakrát otočit podivným kamenným symbolem uprostřed. Díky tomu se vám otevřou dveře, za kterými vidíte **Fire Emblem**. Dí-

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Natáčení kamery
- **Křížek »** Skákání
- **Čtvereček »** Horizontální údery/interakce s okolím
- **Trojúhelník »** Úder vedený spodem
- **Kolečko** - Telekinetický útok
- **R1 »** Vysávání protivníků
- **R2 »** Manuální míření telekinetického útoku
- **R3 »** Vlastní pohled
- **L1 »** Bojový mód

ky němu nyní můžete pomocí telekineze zapalovat nebo zhasínat ohně. Zapalte tedy ohně na dvou sloupech u vstupních dveří a dostanete se opět do chodby vedoucí zpět k mostu. Probojujte se k němu a opět přeběhněte přes most na druhou stranu. Halou za zborceným mostem se dostanete do kruhového sálu, ve kterém musíte zapálit ohně na dvou sloupech. Nyní vyběhněte po podivných deskách a pomocí telekineze (použijte ji na spirálové symboly) se dostanete až do chodby, ve které vás čeká závěrečná animace. Po ní seberte třetí Health Talisman vlevo a na modrém symbolu na terase se proměňte v netopýry.

**The Cemetery**

Vyběhněte do prostoru hřbitova a dál pokračujte směrem doleva. Budete se muset probojovat až na velké kruhové prostranství, kde na vás zaútočí skupinka přízraků. Až je všechny pobijete, zmizí bariéra bránící vám ve vstupu do budovy na konci prostranství. Skočte do jednoho z oken nade dveřmi a dovnitř projděte mříží. Uvnitř velkého sálu uvidíte podivnou záři, u které se můžete přesunout do fyzického světa (podržte ↓ a zmáčkněte ⊡). Nyní vyběhněte dveřmi ven a doběhněte až k začátku úrovně. Zde se poprvé utkáte s lovci upírů. Pobijte je a běžte ke dveřím, kterými se dostanete do počátečního prostoru. V okně nalevo najdete Health Talisman. Pokračujte do dveří vedoucích do budovy a uvnitř se utkáte se skupinkou oživlých mrtvol. Kobkami se probojujte až do velké haly plné vody. Raziel se vody nebojí, takže do ní můžete rovnou skočit. Potopte se a zaplavenou chodbou proplavte do sousední místnosti. Zde zatáhněte za podstavec sloupu a trochu ho povytáhněte. Pak přes něj vyskočte na římsu, kde seberete **Decorative Shield**.

Proplavte zpět do velké haly, kde najdete dveře s dvojicí soch po stranách. Na sochu vpravo umístěte štít a dveře se otevřou. Nyní proběhněte chodbami až k mříži, před kterou se musíte přepnout do spektrálního světa. Projděte mříží a dalšími chodbami vyběhněte ven. Zde najdete podivnou fialovou záři, u které se musíte přepnout zpět do fyzického světa. Pobijte lovce a postupujte směrem k sobě. Dalšími chodbami se probojujte do místnosti, ve které musíte zlikvidovat skupinku protivníků. Pak pokračujte ven, kde musíte doplachtit na plošinu uprostřed prostranství. V její levé části najdete Telekinetic Rune. Pak se probojujte na konec plošiny, ze kterého můžete přeskočit k dalším dveřím. Chodbami se probojujte až na malé prostranství, kde vás animace upozorní na dveře nad vámi. Přepněte se do spektrálního světa, ve kterém ke dveřím doplachtíte z kamenných ruin. Vpravo se opět přepněte do fyzického světa a vejděte do velké haly (dveře vám otevře Reaver). Seskočte dolů a po souboji s přízraky projděte aktivovaným portálem.

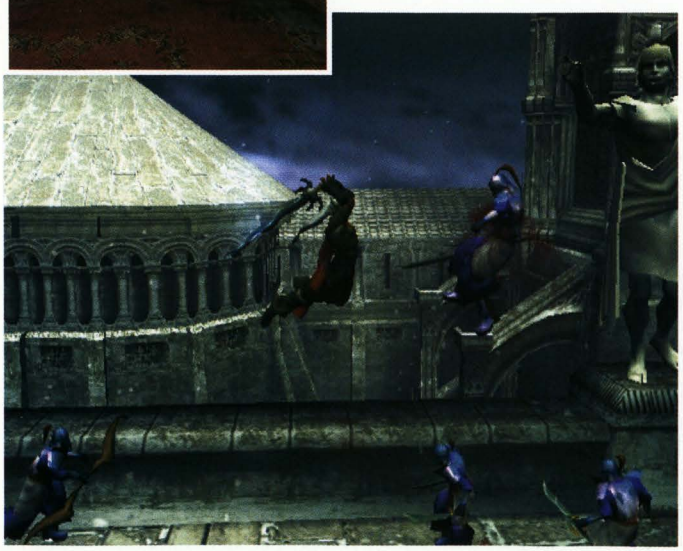
Běžte směrem k sobě a doběhněte až do haly, kde vidíte vpravo velkou mříž. Přepněte se do spektrálního světa a projděte mříží. Seskočte dolů a probojujte se do místnosti, kde se můžete přepnout zpět do fyzického světa. Pobijte skupinku protivníků a v hale si u zářícího sloupu nabijte Reaver temnou energií. Tím získáte **Dark Reaver**. Opodál jsou dvě zářící koule, na které musíte použít Dark Reaver. Pak se porozhlédněte po prasklé zdi, za kterou najdete druhý Health Talisman. Nyní běžte do bohatě zdobené místnosti, ve které musíte po vroubkované stěně vylézt do chodby ve vyšším patře. Probijte se k portálu, kterým projdete zpět na hřbitov. Vyběhněte ke kamenu, který vám po několika úderech dobije váš Reaver. Nyní můžete použít kouzlo Dark Reaveru (podržte ⊡), které vás udělá neviditelným. Nyní můžete v klidu projít mezi detektory, které by vám jinak zabouchly dveře před nosem. U dveří vedoucích ven přepněte svou zbraň na standardní Reaver (šipka do strany), kterým si můžete dveře otevřít.

Nyní se musíte probojovat do ruin ve středu hřbitova. Zde vás krátká animace upozorní na zářící dveře. Probojujte se k nim a použijte na ně Dark Reaver. Pokrčujte až do sálu s rozbitou rakví. Opět pobijte všechny protivníky a u kamenu vlevo si dobijte svůj Reaver. Použijte kouzlo Dark Reaveru a neviditelní dojděte až k mříži, kterou projdete do spektrálního světa. Probojujte se k fialové záři, u které se přepnete zpět do fyzického světa. Vyběhněte ke dveřím s chybějícím štítem a od nich přeskočte na první

sloup. Přepněte se do spektrálního světa a pokračujte až do Kainovy hrobky. Zde musíte ve fyzickém světě sebrat **Kain's Family Crest** a pobít skupinku útočníků. Pak roztaženou mříží proběhněte k soše, kterou musíte natočit ke dveřím s mříží. Proběhněte do haly s dvěma sloupy a na dveře se symbolem štítu použijte ten z Kainovy hrobky.

Pohyblivý sloup shoďte dolů a přes něj přeskočte na terasu se dveřmi, které vám otevře Dark Reaver. Uvnitř seběhněte dolů a napravo od portálu najdete vroubkovanou stěnu. Vylezte nahoru a doběhněte ke stojanu s **Faceted Orb**. Seberte ho a pokračujte na konec ochozu, kde musíte pomocí telekineze rozbít popraskaný symbol slunce. Seskočte dolů a umístěte krystal na stojan před bránou. Tím bránu aktivujete a můžete ji použít. Na druhé straně opět doběhněte až k mříži, kterou projdete ve spektrálním světě. Na druhé straně seskočte dolů a přepněte se do fyzického světa. U zářícího sloupu si tentokrát svůj meč nabijete silou světla, takže získáte **Light Reaver**. Porazte kamenného bojovníka a pak prorazte popraskanou zeď, za kterou najdete místnost s vroubkovanou stěnou.

Vylezte do vyššího patra, kde najdete na ochozu dvě místnosti s tmavými krystaly. Na oba použijte Light Reaver, čímž si aktivujete portál. Ve spektrálním světě projděte mříží a probojujte se až k bráně, u které se můžete přepnout do světa fyzického. Projděte bránou a po boji s přízraky použijte na vstupní dveře Dark Reaver. Venku přeskočte zpět do chodby, která vede ke Kainově hrobce. V té totiž můžete vedle jeho hrobu (tam jste našli Kain's Family Crest) vyskočit na ochoz, kde si pomocí Light Reaveru otevřete místnost s Telekinetic Rune. Vaše další kroky by měly vést do chrámu, u kterého tato úroveň začínala. Zde doběhněte chodbou až k vroubkované stěně. Vylezte po ní nahoru a porozhlédněte se po dveřích, které opět otevřete pomocí Light Reaveru. Seberte třetí Health Talisman a pak se hřbitovem probojujte až k bráně na jeho konci (cestu vám ukázala krátká animace). Na temný krystal použijte Light Reaver, a na ten světlý Dark Reaver. Nakonec projděte bránou.



### The Pillars (In the Age of the Sarafan)

Seběhněte po schodech a pokračujte doprava. Doběhnete ke sloupům, u kterých shlédnete krátkou animaci. Běžte k vodopádu za sloupy, kde najdete Health Talisman. Pak běžte k bráně nalevo od sloupů a projděte mříží. Doběhněte až k ruinám, ve kterých musíte nejprve pobít skupinku vojáků. Pak se porozhlédněte po sloupu, který se dá rozbít buď mečem ve skoku, nebo telekinezí. Přes něj vyskočte na ochoz, po kterém se probojujete až k podivnému monumentu. Napravo od něj je stojan, ze kterého získáte **Stone Disk**. S ním se vraťte až k začátku úrovně, kde skupinka bojovníků hlídá kamenný kruh. Do otvoru před ním položte Stone Disk a vysunutý sloup natočte výstupkem k bráně. Pak zapalte ohně po stranách a brána se otevře. Doběhněte k hlavě, kterou můžete zničit pomocí telekineze. Pak ještě jednou zakouzlete na symbol spirály a vyskákejte pro **Dimension Emblem**. Na terase napravo od hlavy pak seberte Telekinetic Rune. Nyní se vraťte k bráně, kterou opět otevřete natočením sloupu a zapálením ohňů. Probojujte se až k monumentu a použijte na něj Balance Emblem. Pak odleťte jako hejno netopýrů.

### The Pillars (500 Years Later)

Z vodopádu seskočte směrem doleva a seberte Health Talisman. Vzápětí se kolem vás zvedne neprostupná bariéra a vy budete muset odrazit několik vln útočníků. Až bariéra opět klesne, tak pokračujte k bráně, vedle které je vpravo vroubkovaná stěna. Vylezte nahoru a doplachtěte na nedalekou skalní římsu. Po té se probojujte ke dveřím, které si otevřete pomocí Light Reaveru. Uvnitř doběhněte k vroubkované stěně napravo od brány a kamenným sloupem otočte tak, abyste v místnosti pod sebou osvobodili kamenný blok. Seskočte dolů a kamenný blok dotáhněte do středu. Pak opět vylezte k ovládacímu sloupu a natočte ho tak, abyste mohli kamenný blok dotlačit k mechanismu se spirálou (je přímo naproti bráně). Až bude blok na místě, tak použijte na spirálu telekinezi a blok s hořícím ohněm dotáhněte do středu. Pak projděte portálem.

Jako obvykle musíte doběhnout do velkého hlavního sálu. Seskočte dolů a tam se porozhlédněte po dvojici místností uzavřených mříží. Přepněte se do spektrálního světa a v každé z těchto dvou místností zabijte jednoho strážce. Pak se porozhlédněte po místnosti, ve které se můžete přepnout zpět do fyzického světa. V něm si nejprve nabijte svůj meč elementem ohně, takže získáte **Fire Reaver**. Potom v přízemí najděte místnost se dvěma nádobami, které zapálíte Fire Reaverem. V další místnosti plné židlí vyskákejte do vyššího patra a z ochozu vejděte do místnosti, kde musíte použít telekinezi na symbol spirály. Tím si po stranách symbolu vysunete dvě lampy, které musíte taktéž zapálit pomocí Fire Reaveru. Nyní můžete doběhnout k portálu a opustit chrám.

Běžte k bráně vlevo a stejně jako s Kainem zapalte ohně po jejích stranách. Pak natočte sloup výstupkem k bráně a ta se vám otevře. Probojujte se ke sloupům, u kterých shlédnete krátkou animaci. Kolem nich jsou hromádky listí, ze kterých na vás budou vyskakovat lovci upírů. Vyplatí se vám podívat se napravo od sloupů, kde najdete Telekinetic Rune. Pak běžte směrem za sloupy, kde uvidíte malý tábor a stojan se zářícím artefaktem. O něj ale budete muset svést tvrdý boj. Pak **Bronze Disc** seberte a pomocí něj si otevřete bránu nalevo od sloupů. Probojujte se až k ruinám, ve kterých musíte přes nízký sloup vlevo vyskočit na ten vyšší vpravo. Na něm se přepněte do spektrálního světa a vyskočte na ochoz, kde se můžete hned pře-

pnout zpět. Probojujte se až k vodopádu, kde musíte nad schody zahnout doprava a doplachtit ke dveřím, které si otevřete pomocí Fire Reaveru.

Ve vstupní hale nejprve doprava posuňte balvan nalevo od brány. Pak ho v této poloze zablokujte tím, že použijete telekinezi na odhalený symbol spirály (musíte být přímo naproti němu). Pak běžte k protějšímu balvanu a ten přesuňte doleva. Nyní si můžete stoupnout na průduch před bránou a použít na něj Reaver. Ve vzduchu doplachtěte na ochoz, kde seberete **Howling Heartstone**. Použijte ho na stojan před bránou, vraťte oba balvany do původní polohy a projděte aktivovanou bránou. Na druhé straně seskočte dolů dírou v podlaze a v hlavním sále najděte mříž, kterou můžete projít do spektrálního světa. V lítém souboji porazte prvního strážce a pak pokračujte do chodby nalevo od hrobky. Vylezte po vroubkované stěně a doběhněte na konec chodby, kde projdete mříží a můžete se opět materializovat. Doběhněte na konec haly a seberte druhý Health Talisman.

Opět ve spektrálním světě projděte mříží a vraťte se k nejbližší vroubkované stěně. U té seskočíte do další hrobky, kde musíte porazit druhého strážce. Pak doběhněte do hlavního sálu, kde najdete místnost s fialovou září. Po přepnutí do fyzického světa nabijte svůj meč elementem větru a získáte **Air Reaver**. Ten použijte na průduch uprostřed sálu a na ochozu natočte obě sochy tak, aby symbol na nich odpovídal symbolu na sousedních dveřích. Pak použijte telekinezi na symbol spirály a v místnostech po stranách použijte Light Reaver a Dark Reaver. Seskočte dolů a porozhlédněte se po vroubkované stěně, ze které doplachtíte k první nádobě, kterou zapálíte pomocí Fire Reaveru. Ve vedlejším výklenku pak použijte Air Reaver na průduch a zapalte druhou nádobu. Nyní můžete doběhnout k aktivovanému portálu a pomocí Fire Reaveru si otevřete dveře vedoucí ven z chrámu. Probojujte se ke sloupům a pokračujte do tábora nalevo od nich (našli jste v něm Bronze Disc). Za ním použijte Air Reaver na průduch v zemi a z terasy nad vámi zaběhněte do lesa.

### The Vampire Citadel

Vyběhněte ze sálu a chodbou se probojujte k mříži, kterou snadno projdete. Venku se utkáte s novým typem protivníků. Budete muset porazit celou skupinku opeřených bojovnic, aby se před vámi otevřela mříž. Podél citadely se probojujte až ke stojanu, ze kterého sejmete **Wheel of Life**. S ním se stejnou cestou probojujte k východu z citadely, kde pomocí tohoto artefaktu otevřete bránu s kruhovým otvorem. Za bránou zahněte doleva a vybojujte si první Health Talisman. Pak vyskočte zpět nahoru a pomocí rudého kruhu doskočte k portálu. Tou projdete do chrámu, kde se v hlavním sále utkáte s kamenným bojovníkem. Až ho porazíte, najděte místnost, ze které můžete po vroubkované stěně vylézt do vyššího patra. Zde použijte další bránu a přesunete se do chrámu ohně. Až vyjdete na ochoz nad hlavním sálem, běžte do prvních dveří vpravo a seberte tam Telekinetic Rune.

Seskočte dolů a najděte místnost plnou židlí. Z té opět vyskákejte do vyššího patra a aktivní bránou se přesuňte do chrámu vody. Zde proběhněte mříží vpravo a po ochozu doběhněte k nejvzdálenějším dveřím vlevo. Na konci chodby najdete Health Talisman. Vraťte se do hlavního sálu a seskočte dolů. Rozbijte dvě popraskané zdi a v místnostech za nimi seberte **Rusted Scales** a **Carved Stone Skull**. Pomocí těchto artefaktů si pak otevřete dveře s jejich symboly po stranách. Uvnitř seskočte na plošinu u vody a pomocí telekineze zapalte dva svícny na druhé straně. Tím vodu vysušíte a můžete použít telekinezi na symbol spirály. Seberte **Lightning Emblem** a probijte se zpět ke dveřím, které si pomocí něj otevřete.

V hlavním sálu použijte telekinezi na další symbol spirály a po vroubkované stěně za dveřmi vylezte do vyššího patra. Porazte kamenného bojovníka a po ochozu doběhněte až ke dveřím úplně vpravo. Ty si otevřete pomocí Lightning Emblem a za mříží si zabojujte s ohnivým bojovníkem. Použijte bránu a porazte dvojici kamenných bojovníků (použijte nádrž s krví na vyléčení). Pak seskočte do hlavního sálu a po vroubkované stěně vylezte k další bráně. Před ní vybojujte souboj s dvojicí ohnivých bojovníků (také zde je nádrž s krví). V posledním chrámu seskočte do hlavního sálu a portálem projděte k citadele. Podél ní doběhněte vám už známou cestou k bráně, na kterou musíte použít Lightning Emblem.

### Vorador's Mansion

Doběhněte k hlavním dveřím a pokuste se je otevřít. Na scéně se vzápětí objeví dvojice kamenných bojovníků, které budete muset zabít. Pak se vraťte k hlavnímu vchodu a vyskákejte k poškozenému oknu. Rozbijte ho a ve spektrálním světě projděte dovnitř. Jednou z postranních chodeb doběhněte do sálu, ve kterém se můžete vrátit do fyzického světa. Až porazíte skupinku protivníků, tak se vraťte ke vstupu do haly a rozsekejte obraz nalevo od něj. Najdete za ním Health Talisman. Pak jednou z postranních chodeb pokračujte až k velkým dveřím se symbolem spirály. Použijte na něj telekinezi a pomocí Fire Reaveru zapalte vysunuté svícny. V hale s fontánou doběhněte až k pravému průduchu a pomocí Air Reaveru vyskočte na ochoz. Zde najdete dveře, které si otevřete pomocí Fire Reaveru. Krátkou chodbou se probojujte až k mříži, kterou projdete ve spektrálním světě.

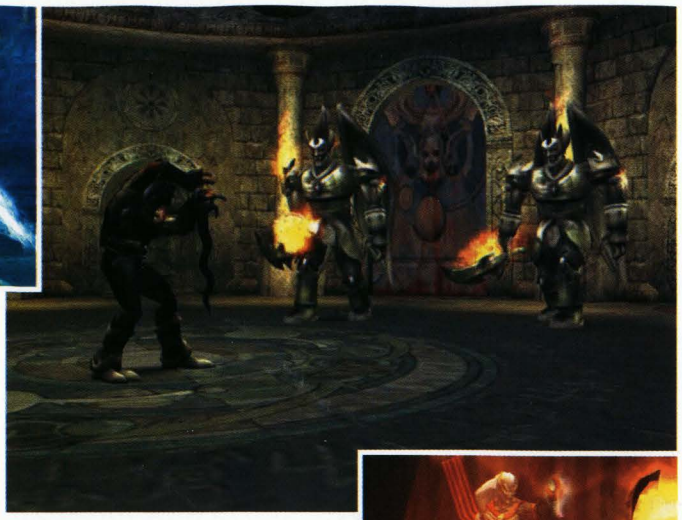
Seběhněte do zahrady, kde vás čeká několik létajících protivníků. Jděte směrem dozadu a porozhlédněte se po schodišti. Po cestičce doběhněte až ke kruhu, u kterého se můžete vrátit do své fyzické podoby. Porazte skupinku protivníků a pak si na rudém kamenu napravo od kruhu nabijte Fire Reaver. Uprostřed kruhu použijte jeho kouzlo a zapalte ohně ve všech nádobách. Pak se vraťte ke skleníku a přes uražený sloup vyskočte na trosky kamenného kruhu. Z něj musíte nejprve pomocí telekineze zničit osvětlené okno. Pak k němu doplachtěte a chodbou se probojujte nejprve do místnosti vlevo, kde najdete Telekinetic Rune. Pak pokračujte do protější místnosti, kde musíte pomocí Fire Reaveru zapálit ohně v nádobách po stranách krbu. Rozbijte popraskanou zeď za ohništěm a ve spektrálním světě projděte mříží. Na druhé straně přeskočte přes deformovaný sloup na protější ochoz, kde se můžete vrátit do fyzického světa. Opodál jsou dveře, kterými projdete do další chodby.

Probojujte se až do knihovny, kde bude vaším úkolem použít Light Reaver na šest temných krystalů. Seběhněte po schodech a rozbijte obraz pod schodištěm. Zde najdete první krystal. Pak rozbijte stůl uprostřed knihovny a na tlačítko pod ním dotáhněte sochu stojící opodál. Nyní máte přístup ke dru-

hému krystalu v krbu. U schodiště nalevo od hlavní sochy najdete třetí krystal. Vraťte se k prvnímu výklenku na této straně a vytáhněte knihovnu s kovovými kruhy. Po té vyskočíte na ochoz ke čtvrtému krystalu. Nyní běžte na protější ochoz, kde po vysunutí další knihovny s kruhy najdete pátý krystal. Vraťte se ke vstupním dveřím a z nižšího sloupu vlevo doplachtěte na ten pravý. Z něj přeskočte na plošinu umístěnou napříč místností a použijte telekinezi na symbol spirály. Přes další plošiny rychle přeskákejte na lustr, na kterém rozzáříte poslední krystal. Pak seskočte dolů a z rukou sochy si vezměte **Blood Drinker**.

Vraťte se do vstupní haly a seskočte dolů. Po boji s trojicí kamenných bojovníků pokračujte až do haly s fontánou. Zde opět pomocí průduchu vyskočte na ochoz a pokračujte do dveří, které vám otevře Air Reaver. Doběhněte do zatopené místnosti, kde musíte zatopenou chodbou doplavat k mříži, kterou překonáte ve spektrálním světě. V následující hale vylezte nahoru po vroubkované stěně a najděte záři, u které se přepnete zpět do fyzického světa. Běžte ke dveřím u vroubkované stěny a probojujte se až do vysoké místnosti plné dřevěných plošinek. Pomocí vroubkovaných stěn a přeskakování po plošinkách se dostanete až k oknu, kterým můžete po rozbití skla projít ve své spektrální podobě. Na ochozu nad nádvořím se přepněte zpět a doběhněte ke vzdálenějšímu sloupu, na který doskočíte z ochozu. Ve spektrálním světě pak přeskákejte přes další dva sloupy na protější ochoz. Pokračujte do dveří vpravo a několika místnostmi se probojujte až k záři, u které se vrátíte do fyzického světa.

Pokračujte až do velké haly, kde získáte druhou magickou zbraň. Tentokrát k tomu budete muset použít Dark Reaver. Hojně budete muset využívat neviditelnosti, protože hala je plná senzorů. Jediný krystal, k jehož rozzáření neviditelnost nepotřebujete, najdete za sochou.



Další najdete nad vroubkovanou stěnou nalevo od sochy. Třetí krystal vidíte za prosklenou stěnou na stejné straně. Rozbijte sklo úplně vlevo a doběhněte k němu. Čtvrtý krystal najdete v krbu. Teď přijde ta obtížnější část. Vyskočte na sloup nad vchodem vlevo a po zmáčknutí tlačítka se před vámi vysune trojice plošinek. Až budete neviditelní, tak přes ně přeskákejte až k pátému krystalu. Nyní běžte opět k soše a použijte telekinezi na symbol spirály přímo za ní. Vyskočte na spuštěný lustr a nechte se vyvézt pod strop. Nakonec stačí doskákat přes příčné trámy až k poslednímu krystalu. Seskočte dolů a z rukou sochy si vezměte **Heart Seeker**. Probojujte se na nádvoří před sídlem a seskočte dolů. Stejnou cestou jako na začátku úrovně se probojujte až do haly s fontánou.

Pomocí průduchu vyleťte nahoru a na ochozu použijte obě magické zbraně na sochy u jejich obrazu. Kromě obrazů v této hale popraskají i všechny ostatní obrazy těchto andělů v celém sídle. Běžte do dveří otevíraných Fire Reaverem a probojujte se až k obrazu, na který vás upozorní krátká animace. Rozbijte popraskanou zeď a na zahradě před skleníkem najdete další popraskaný obraz. Za ním seskočte do kanalizace a probojujte se do velké zaplavené haly. Použijte telekinezi na symbol spirály a rychle přeskákejte po vysunutých sloupech. Na druhé straně získáte **Half of Vorador's Crest**. Stejnou cestou se probojujte zpět do haly s fontánou a pokračujte do dveří otevíraných Air Reaverem. Doběhněte do zaplavené haly a prorazte si cestu popraskanou stěnou napravo od schodiště. Doběhněte až ke dveřím, před kterými položíte do otvoru v zemi před chvílí získaný artefakt.

Pokračujte do dveří vpravo a ve věži vyběhněte nejprve o patro výš. V další místnosti totiž najdete popraskanou zeď a za ní druhý Health Talisman. Pak se vraťte do první místnosti a popraskanou stěnou s andělem doběhnete do kruhové haly. Zde natočte všechny sloupy tak, aby znaky na nich odpovídaly fresce na stěně (znaky musí mířit do středu místnosti). Pak vyskočte na lehce vysunutý sloup a až se vysune úplně, tak si doplachtěte pro druhou **Half of Vorador's Crest**. S ní se vraťte do zatopené haly a otevřete si dveře vedoucí do další kruhové haly. Před ní nabijte Fire Reaver a pomocí jeho kouzla zapalte všechny lampy najednou. Pak se přibližte k soše s poslední zbraní. Abyste ji ale získali, budete muset porazit dvojici ohnivých bojovníků. Po nepříjemném boji popadněte **Soul Stealer** a vraťte se do haly s fontánou. Na ochozu použijte poslední zbraň a z popraskané stěny za vámi získejte Telekinetic Rune. Pak seskočte dolů a použijte portál.

Doběhněte k mříži a přepněte se do spektrálního světa. V hlavním sále seskočte na zem a připravte se na náročný boj s dvojicí strážců. Pokuste se je dostat postupně, protože boj s oběma najednou moc dlouho nevydržíte. Naštěstí jsou zde malí protivníci, kteří vám doplní zásoby duševní energie. Až je oba porazíte, tak se porozhlédněte po místnosti, ve které se materializujete. V jedné ze dvou hrobek najdete třetí Health Talisman. Pak si nabijte meč elementem vody a získejte tak Water Reaver. Najděte místnost s dvojicí hořících nádob a pomocí **Water Reaveru** tyto ohně uhaste. Pak zmrazte jeden z vodopádů a vylezte po něm do prvního patra. Zde nejprve zmrazte další vodopád a vylezte po něm ke třetímu ohni, který musíte

uhasit. Pak seskočte zpět do prvního patra a v místnosti nalevo od vodopádu uhaste předposlední oheň. U nádoby se přepněte do spektrálního světa a po zvýšení terasy projděte spojovací chodbou do sousední místnosti. Zde se přepněte zpět do fyzického světa a zhasněte poslední oheň. Ve spektrálním světě doběhněte k aktivní bráně a ve své fyzické podobě ji použijte.

Nyní musíte projít dveřmi otevíranými pomocí Fire Reaveru a v zahradě doběhnout ke kruhu s hořícími nádobami. Pomocí Water Reaveru uhaste nádoby s modrým symbolem a po delší animaci absolvujte další známou cestu vedoucí do knihovny. Po druhém rozhovoru s Voradorem použijte na otvor za sochou **Library Seal**, kterou jste od něj získali při prvním setkání.

### The Vampire Citadel

Seskočte dolů a probojujte se až k rudému kruhu. Pomocí něj přeskočte na ochoz, po kterém doběhnete k portálu. V chrámu vyběhněte do hlavního sálu a běžte k prvním dveřím vpravo. Otevřete je pomocí Lightning Emblem a telekinezí zničte poškozený sloup. Po jeho troskách vyskočte o patro výš. Zde vás krátká animace upozorní na neaktivní bránu, u které chybí magický krystal. Zničte ohnivého bojovníka a pak běžte do chodby napravo od brány. Až doběhnete k ohrazenému otvoru u levé stěny, seskočte dolů. Pobijte všechny přízraky a seberte **Earth Globe**. S ním běžte k popraskané stěně vpravo a v následující místnosti najdete Health Talisman. Seberte ho a z hlavního sálu se dostanete opět místností se zhrouceným sloupem do prvního patra. Doběhněte na konec oblé chodby a pomocí artefaktu si otevřete dveře. Pokračujte k bráně, kterou se dostanete do dalšího chrámu.

Projděte mříží a v hlavním sále seskočte dolů. Pobijte skupinku protivníků a pak najděte místnost s vroubkovanou stěnou. Vylezte do prvního patra, kde musíte ze stojanu napravo od další neaktivní brány sebrat **Sphere of Energy**. Zlikvidujte dva kamenné bojovníky, projděte mříží na ochoz a v místnosti nalevo od vás najdete Telekinetic Rune. Pomocí rudého kruhu přeskočte na druhou stranu a projděte bránou, za kterou vás čeká další dvojice kamenných bojovníků. Běžte do chodby vlevo a doběhněte k bráně, kterou aktivujete pomocí magického krystalu. Na druhé straně po souboji s kamenným bojovníkem projděte mříží a v hlavním sále seskočte na zem.

Pobijte skupinku protivníků a mříží projděte do hrobky. Nalevo od sarkofágu je popraskaná zeď, kterou se probouráte do šachty s vroubkovanou stěnou. Vylezte po ní a chodbou doběhněte k portálu, u kterého musíte porazit dvojici strážců. Pak projděte bránou a dostanete se do místnosti s několika symboly. Nejprve použijte telekinezi na spínače vpravo a vlevo. Tím zablokujte senzory a můžete použít symboly. Tím zablokujete poslední senzor. Ze stojanu uprostřed místnosti seberte **Time Emblem**a a pomocí něj si otevřete dveře naproti bráně. V hlavním sále seskočte dolů a branou v jedné z místností v přízemí odcestujte zpět k citadele. Pomocí rudého kruhu přeskočte na druhou stranu a podél stěny citadely dojděte až ke dveřím, které vám otevře kompletní emblém. Uvnitř shlédněte animaci, po které byste měli nejprve sebrat Health Talisman ležící opodál a teprve pak seskočit do aktivní brány. V budoucnosti vyběhněte ven z místnosti a dál pokračujte přímo v ose schodiště. Po závěrečné animaci se proměňte v hejno netopýrů.

### Avernus Cathedral

Proběhněte jednou z chodeb po stranách oltáře a Water Reaver vám otevře dveře vedoucí do chrámu země. Seskočte dolů a až porazíte všechny čtyři kamenné bojovníky, můžete po plošinkách přeskákat od vchodu až ke stojanu s **Obsidian Sphere**. Seberte ji a vzápětí použijte na stojan uprostřed haly. Projděte aktivní bránou a doběhněte až k mříži, u které seberete Telekinetic Rune. Pak ve spektrálním světě projděte mříží a v hlavním sále najděte místnost s fialovou září. Ve fyzickém světě nejprve pobijte všechny protivníky a otevřete si tak cestu ven. Pak nabijte Dark Reaver a pomocí jeho kouzla proběhněte do místnosti se světlým krystalem. Pomocí Dark Reaveru jej přeměňte na temný a rychle přeběhněte do sousední hrobky. Zde najdete v levém zadním rohu průchod do jeskyně, ve které musíte pomocí Water Reaveru zmrazit vodopád. Vylezte po něm do chodby, ve které musíte pokračovat směrem k sobě. U nefunkční brány seskočte dírou v podlaze do místnosti pod vámi a pomocí Light Reaveru udělejte z temného krystalu světlý. Nyní je sloup v hlavním sále přístupný.

Vraťte se do hlavního sálu a přepněte se do spektrálního světa.

V něm budete muset porazit dva strážce tohoto chrámu. Po souboji se opět přepněte do fyzického světa a nabijte svůj meč elementem země, takže získáte **Earth Reaver**. A hned si ho také vyzkoušíte. Použijte ho na otvor ve středu sálu a objeví se trojice plošinek. Nejprve přes ně vyskákejte na nejvyšší terasu, ze které se dostanete pomocí Air Reaveru do místnosti přímo nad vámi. Zde nejprve natočte sochy tak, aby byl na obou v čele symbol ohně. Použijte telekinezi na symbol spirály a otevřete si tak dveře vpravo. To samé opakujte se symbolem vzduchu. V obou postranních místnostech pak pomocí Water Reaveru uhaste ohně. Vraťte se do hlavního sálu, kde na dvou nižších terasách musíte pomocí Fire Reaveru zapálit celkem čtyři další ohně. Pak ve spektrálním světě projděte mříží, za kterou je chodba s portálem.

V chrámu pobijte všechny kněží a pak použijte Earth Reaver na symbol země. Díky tomu se objeví plošinky, po kterých vyskáčete až na ochoz nad chrámem. Zde najdete Health Talisman a na konci ochozu musíte sebrat **Dark Scripture**. Seskočte dolů a použijte tuto knihu na oltář. Po krátké animaci projděte portálem do podzemí. Zde narazíte na dvě dvojice kněží, kteří vyvolávají podivná monstra. Stačí zabít kněží a můžete pokračovat dál. Nakonec se dostanete až do propasti, ve které sídlí obří monstrum. Vyhýbejte se jeho útokům a čekejte na chvíli, kdy jeho řev rozezní jeden z obřích gongů na stěně. Kolem vás se začne stahovat kruh, kterému se nemůžete vyhnout. Vaší jedinou šancí je rychle zasáhnout vibrující gong telekinetickým útokem. To vašeho protivníka na chvíli omráčí a vy ho můžete několikrát udeřit do hlavy. Až bude jeho zdraví téměř vyčerpané, tak svým řevem rozezní všechny gongy najednou. Rychle je všechny zasáhněte telekinetickým útokem a vítězství je vaše.

Nakonec musíte absolvovat dva souboje přímo v hlavní lodi chrámu. V tom prvním musíte jako Kain porazit Raziela. Stačí vhodně kombinovat telekinezi se standardními útoky a vítězství je vaše. V závěrečném souboji musíte pro změnu jako Raziel porazit Kaina. Tentokrát se soustřeďte spíše na telekinezi. Pokud si vybijete veškerou energii, tak si ji v klidu dobijte za některým z postranních sloupů. Pár úspěšných

útoků pak vše urychlí. V průběhu závěrečné animace získáte **Heart of Darkness**.

### Vorador's Mansion

Mezi knihovnami vpravo najdete prasklou zeď, kterou se probouráte na tajné schodiště. Seběhněte až do míst, kde se proti vám rozeběhne skupinka lovců. Zde zahněte na schodiště vlevo a začněte stoupat. Nahoře se probouráte do haly s fontánou. Ve které najdete na zemi Health Talisman. Nyní se musíte chodbami probojovat až do vstupní haly. Pokud se nechcete zdržovat soubojem, tak rovnou použijte telekinetický útok na označený sloup a vylezte nahoru po vroubkované stěně. Rozbijte prkna zakrývající průchod do krbu a v chodbě za ním použijte Earth Reaver na otevření magických dveří. Dostáváte se do další známé haly. V té najdete za prosklenou stěnou nalevo od vchodu Telekinetic Rune. Pak pokračujte do dveří přímo pod schodištěm. Probojujte se až na ochoz nad nádvořím před sídlem. Seskočte dolů a vběhněte do hlavního vchodu. Telekinezí odstraňte označenou Voradorovu sochu a za ní najdete druhý Health Talisman.

Vraťte se zpět ven a doběhněte až ke vstupní bráně. Vedle ní vidíte označený sloup, který musíte poškodit telekinetickým útokem. Tím si odkryjete průduch, na který musíte použít Air Reaver. Doplachtěte zpět na ochoz a z něj přeskočte na sloup blíže sídlu. Přeskočte na další sloup a z něj na protější ochoz. Pokračujte doleva a telekinezí shoďte označenou sochu. Přes ní vyskočte na okno a ve spektrálním světě projděte dovnitř. Probojujte se až do další místnosti, kde se můžete vrátit do fyzické podoby. Postupujte dál a probojujte se až do zaplavené haly. Zde skočte do vody a jako zbraň si zvolte Earth Reaver. Ten vás zatíží a vy budete moci chodit po dně. Najděte popraskanou zeď a prorazte ji. Na druhé straně zatáhněte dva sloupy vpravo na tlačítka v rozích a seberte Telekinetic Rune. Pak se přepněte na jakýkoliv jiný Reaver a vyplavte na hladinu. Vylezte z kanálu a venku přeskočte z kamenného kruhu do okna vedoucího ke knihovně. U závalu najdete poslední Health Talisman. Pak doběhněte na konec zahrady a v podzemí Voradorovy kobky použijte Heart of Darkness na Janosovo tělo.

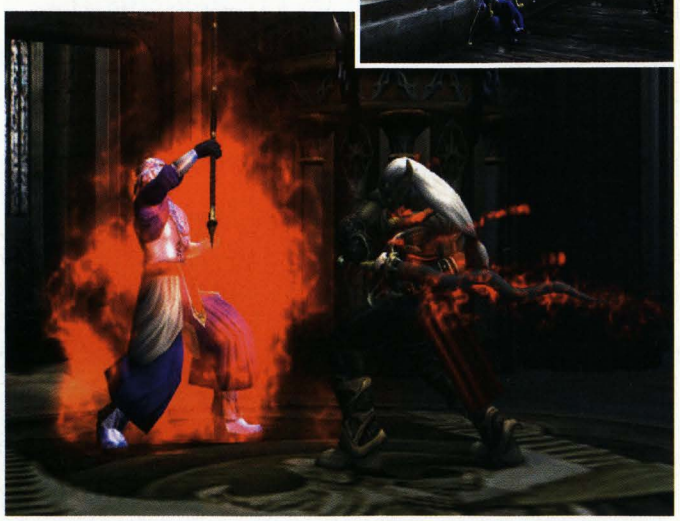
### The Vampire Citadel

Po schodišti seběhněte až k mříži, kterou projdete ve spektrálním světě. Pokračujte ke kobce, ve které se Kain přesunul v čase. Uvnitř najdete dveře, které otevřete díky artefaktu z úvodní animace v této úrovni. Seběhněte až k vodě a použijte Earth Reaver. Na dně rozsekejte závaly přímo před vámi a na druhé straně vylezte po vroubkované stěně. Dlouhou chodbou pak doběhněte do obrovské kruhové haly. Po animaci seskočte dolů a udeřte do chapadel obtočených kolem záře uprostřed. Pak vylezte po vroubkované stěně na ochoz, kde musíte na zářící oltáře použít Dark Reaver a Light Reaver. Chapadla stáhnou kruh o něco níž. Seskočte dolů a opět do nich udeřte. Pak vylezte po křivolaké vroubkované stěně do jeskyně, ve které musíte použít Earth Reaver. Po plošinkách rychle přeskákejte ke zlomu, ze kterého vylezete po vroubkované stěně vlevo na ochoz. Tentokrát použijte na další zářící oltáře Water Reaver a Fire Reaver. Chapadla naposledy stáhnou kruh dolů.

Seskočte do vody a do ruky si vezměte Earth Reaver. Sekněte do chapadel a po jejich roztažení vyplavte na hladinu. Na terase s vodopádem použijte Water Reaver a po zmrzlém vodopádu vylezte nahoru. Doplachtěte na křivolakou vroubkovanou stěnu a další cestu nahoru už znáte. Na poslední zářící oltáře použijte Earth Reaver a Air Reaver. Seskočte zpět dolů, použijte Earth Reaver a naposledy sekněte do chapadel. Po animaci absolvujte známou cestu nahoru. Doběhněte až ke schodišti, které vede do kruhového sálu, v němž úroveň začínala. Ve spektrálním světě projděte mříží a u závalu vylezte nahoru po vroubkované stěně vlevo. V kruhovém sálu se vraťte do své fyzické podoby, ve které vás čeká souboj s posedlým Janosem. Pokud zeleně září, tak se na něj vůbec nepokoušejte útočit. Pouze beze zbraně pobíhejte kolem a vyhýbejte se jeho útokům. Pokud po útoku zůstane na zemi a vypadá trochu malátně, tak na něj několikrát zaútočte. V pozdějších fázích na vás bude posílat své pomocníky, na kterých si doplníte zdraví.

Po souboji a animaci s nemilým koncem budete pokračovat jako Kain. Na krátko se vrátíte do katakomb pod katedrálou, kde musíte nejprve porazit skupinku démonů. Pak vylezte po stejné vroubkované stěně jako dříve Raziel a v malé místnosti nahoře najdete poslední Health Talisman. Pokračujte na schodiště, po kterém se musíte probojovat až do katedrály. Zde pobijte skupinku protivníků a na modrém symbolu se proměňte v hejno netopýrů. V citadele nejprve seberte poslední Telekinetic Rune. Pak doběhněte až do kruhové haly, ve které Raziel sekal do chapadel. Zde vás po dlouhé animaci čeká závěrečný souboj hry. Nejprve se vyhýbejte útokům chapadla, které občas zůstane na chvilku ležet ve středu arény. V té chvíli do něj můžete seknout. Když ho dvakrát zasáhnete, tak zmizí štít kryjící oko vašeho protivníka. Běžte k němu a ve skoku na něj zaútočte dvěma sériemi útoků. Postupem času budou přibývat další chapadla, ale vy musíte stále sekat do toho nejvíce vlevo. Oko by mělo vydržet pouze čtyři vaše útoky, takže boj je poměrně krátký.

**Jakub Holý**



# I-Ninja

**Vaše katana je sice skoro všemocná,**
ale všechno za vás nevyřeší...

INFO

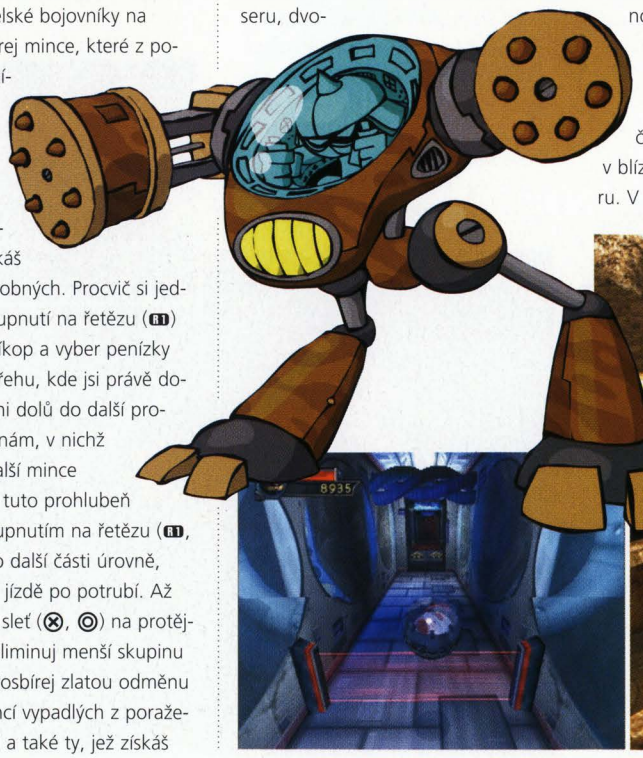
■ **VYDAVATEL:** Namco ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Argonaut ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 80%

Hra se skvělou hlavní postavou, s důvtipem a roztomilou kvalitou.

## 1. ROBOT BEACH

### 1.1. Eye Ninja

První mise slouží k seznámení se s ovládáním. Zlikviduj skupinku objevivších se vojáků a poté i červený objekt, spadlý shora - tzv. generátor Ranx. Sesbírej mince, přeskákej za současného sbírání mincí dvojitými skoky (2x ⊗) po plošinách ke zdi, u které znič dřevěnou bedýnku. Seber vypadlé mince, vyskákej po „schodech" nahoru a přebíháním stěn po stranách příkopů získej další kolekce mincí. Za příkopy je checkpoint, kde se automaticky uloží pozice i dosažené skóre. Za checkpointem postupuj vpřed, aktivuj speciální techniku - bleskové seknutí (stiskem ↑ a pak ⊗, ⊗, □) a rozsekej zdejší nepřátelské bojovníky na kousky. Sesbírej mince, které z pobitých protivníků vypadly a poté znič kontejnery v levém zadním rohu prostranství - získáš dalších pár drobných. Procvič si jednoduché zhoupnutí na řetězu (R1) přes blízký příkop a vyber penízky z barelů na břehu, kde jsi právě doskočil. Seběhni dolů do další prohlubně k bednám, v nichž jsou ukryty další mince a pak se přes tuto prohlubeň dvojitým zhoupnutím na řetězu (R1, R1) přenes do další části úrovně, kde se naučíš jízdě po potrubí. Až se sklouzneš, sleť (⊗, ◎) na protější břeh, kde eliminuj menší skupinu ozbrojenců. Posbírej zlatou odměnu v podobě mincí vypadlých z poražených nepřátel a také ty, jež získáš z generátoru, který se po bitvě objeví. Pokračuj vpřed koridorem, shlédni záběr na sympaťáka s laserem a pobij skupinu vygenerovaných útočníků. Vyskákej - případně vyšplhej - po zděných schodech nahoru. Pomocí řetězu se zhoupni k plošině a vyběhni po zdi k mincím, které za běhu seber. Na další plošině naskoč na trubku, po které sjedeš k rampě ve tvaru „U". Cestou vyskoč a chyť minci visící ve vzduchu nad potrubím. Na U-rampě střídavým běháním vlevo a vpravo získej dostatečnou rychlost pro zdolání pravé stěny a vyběhni po ní zcela nahoru. Absolvuj sjezd po trati, přičemž používej řetěz (R1) pro průjezd zatáčkami. V další části tratě sjeď po trubkách až na plošinu poblíž laseru, dvojitým zhoupnutím se k němu přenes a znič jej mečem. V bezpečí ocelové koule (Tekayamova oka) znič barely i vojáky a pak se dokoulej po šikmé rampě do kulatého otvoru mezi dvěma fialově světélkujícími sloupky. Čeká tě Eye Bowling. Máš 55 sekund na to, abys sjel trať a získal výkonnostní stupeň (Grade). Srážej dolů vojáky - kuželky a dej pozor na ohnivé gejzíry, které ti v případě kontaktu ublíží. Po úspěšném absolvování tratě získáš 1. stupeň.



### 1.2. Eye 2 Eye

Běž vpřed, zlikviduj útočící vojáky a výtahem nalevo vyjeď do vyšší úrovně. Sjeď po trubce ke zdi, vylez po ní a sjeď po dráze k tunelu, jímž doběhni do další lokace. Zlikviduj útočícího vojáka, použij ventilátor, aby ses vznesl vzhůru a přeleť s pomocí meče (stiskni ◎) do další oblasti. Absolvuj sjezd po dráze, proběhni koridorem a vstup do místnosti s lasery. Všimni si ventilátoru nalevo, ale utíkej nejprve napravo - před cihlově červenou hlavu, kde znič panel počítače. Tím aktivuješ plošinu v blízkosti vzduchového ventilátoru. V nejzazší části haly vyber mince ze zde ležícího kontejneru a použij ventilátor u vchodu. Přeleť na před chvílí aktivovanou plošinu a přeskakujíc nebezpečné lasery a sbírajíc potřebné mince se nechej dovézt o úroveň výše. Zůstaň na plošině a sesbírej mince umístěné ve vzduchu mezi smrtícími paprsky. Jakmile všechny pobereš, přeběhni cestičkou kolem zdi k trojici plošin, jezdících pod dalším laserem. Přeskákej po nich (ze strany na stranu) k ovládacímu panelu, znič jej a uvolni tak přístup ke zdroji laserových paprsků v dolní části haly. Sjeď po trubce ke skupině barelů a nezapomeň při tom sbírat mince. Znič barely, seskoč dolů a zlikviduj laserový zdroj. Naskoč na „oko" a odkutálej se do další lokace. Opatrně projeď soustavou stezek a pohybujících se plošin, posbírej všechny zde se nacházející mince a odkoulej se do dalšího úseku dráhy. Na dvakrát

## OVLADÁNÍ

### CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb Ninji
- **Pravý analog »** Rotace kamery
- **Křížek »** Skok/plavání
- **Kolečko »** Útok otočkou/let s mečem
- **Čtvereček »** Rychlý útok
- **Trojúhelník »** Házení shurikenů a šipek
- **R1 »** Rozvinutí řetězu (podržet)/větší zoom
- **L1 »** Pohled z první osoby/zaměřování
- **L2 »** Přepínání zbraní
- **nahoru »** Spec. - Ninjova zběsilost
- **dolů »** Spec. - Ninjovo uzdravení
- **vlevo »** Spec. - I-Ninja!
- **nahoru »** Spec. - Ninjův shuriken

projeď smršťující se stezku a vyber si zasloužený 2. stupeň.

Jakmile se objeviš na pláži - ve startovní oblasti, vydej se vpřed a oběhni stavbu před tebou. Promluv si se Senseiem a vstup do další mise.

### 1.3. Heart Attack

Dej pozor na hlídky, aby tě nezachytily svými Tele-orb paprsky, a postupuj chodbou vpřed. Zlikviduj skupinu vojáků i spadlý generátor Ranx a vyskákej po dvojici rovnoběžných stěn v popředí nahoru na plošinu - mimo dosah procházející hlídky. Až se hlídka vzdálí, znič počítače a barely ve spodní části chodby. Před hlídkou vždy uteč nahoru na plošiny. Na konci chodby vběhni v její horní části do tunelu, proběhni jím a před zamčenými dveřmi odboč vpravo. Eliminuj skupinu vojáků v hale, po „rovnoběžkách" vyskákej ke spínači a použij ho k otevření zamčených dveří. Vyběhni z haly a odboč vpravo do otevřených vrat, kde čeká několik vojáků. Vstup do zpřístupněné chodby hned poté, co zničíš útočníky a na konci chodby nalevo rozbij ovládací panel. Vběhni do zpřístupněné místnosti, v níž se nachází ventilátor. Znič dva počítače ve spodní části místnosti a vyběhni do vyšší úrovně, kde naskoč na vrtulí hnaný proud vzduchu. Přeleť s mečem nad hlavou na níže položenou plošinu a odtud - sbírajíce mince - přeběhni po stěnách postupně k dalším plošinkám, až se dostaneš do horní části místnosti, kde vstup do koridoru, znič ovládací panel dveří a sjeď po dráze. Za ní v chodbě zlikviduj vojáky, barely a také Dračího vlka. Na konci chodby rozbij ovládání dveří a seběhni do místnosti se světelnými paprsky. Ve spodní části znič ovládací panel energetického pole. Nyní můžeš použít „oko" uprostřed místnosti a teleportovat se za zelenou průhlednou stěnu. Odtud absolvuj průjezd tratí. Na jejím konci seber 3. stupeň a vyraz zpět na pláž.

### 1.4. Kyza

Souboj s tímto bossem proběhne ve čtyřech etapách. Během boje uhýbej před jeho útoky, přičemž tři první etapy ti bude k ruce nápověda ve formě šipek udávajících směr vhodného úhybu. Kontruj včas, nejlépe použitím trojúderového komba a po vítězství seber zasloužený 4. stupeň.

### 1.5. Minihra - Fly Ninja

Na pláži si promluv s Yangem (u palmy na pobřeží) a absolvuj velmi lehkou cestu za ziskem 5. stupně.

### 1.6. Minihra - Ninja Ball

Promluv znovu s Yangem a projeď poněkud těžší dráhu, na jejímž konci seber 6. stupeň.

### 1.7. Eye Ninja

Projdi podruhé tuto úroveň s tím, že zlikviduješ 45 nepřátel a 7. stupeň je tvůj.

### 1.8. Eye 2 Eye

Zvládni znovu tuto misi a cestou sesbírej 10 červených mincí. V závěru pak seber 8. stupeň, který ti přinese zisk zeleného pásu.

### 1.9. Heart Attack

Druhá cesta touto úrovní ti přinese 9. stupeň v případě, že splníš časový limit.

### 1.10. Eye Ninja

Třetí absolvování tohoto levelu je taktéž otázkou dodržení časového limitu. Pokud se ti jej podaří dodržet, odškrtni si 10. stupeň.

### 1.11. Eye 2 Eye

Třetí průchod stejnou úrovní plus další Time-Attack rovná se další, 11. stupeň.

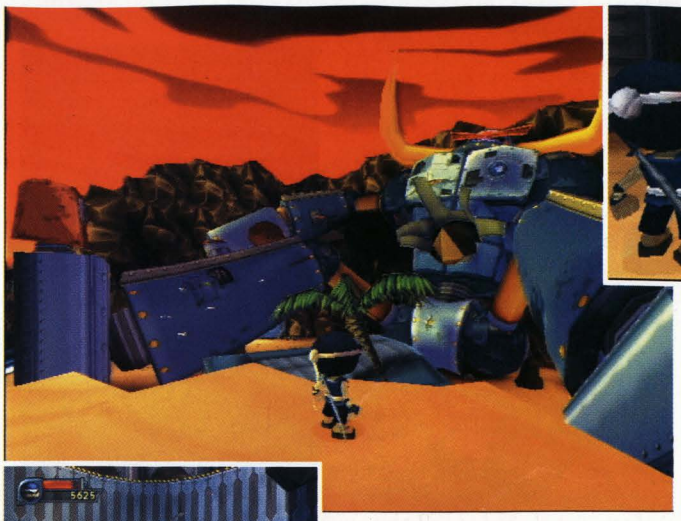
### 1.12. Heart Attack

Úkolem tohoto repete je sesbírat 10 červených mincí. Za úspěšné zdolání této vedlejší mise obdržíš 12. stupeň.

## 2. BOMB BAY

### 2.1. Rocket Factory

Ve vstupní hale rozsekej vše, co ti přijde pod ruku, a posbírej mince, shurikeny a šipky. Po zničení generátoru pomocí výtahu projdi na dopravník a vyhýbaje se bucharům postupuj do místnosti na začátku pásu vpravo. Zlikviduj (nejlépe na dálku) smečku zde se povalujících psů a po U-rampě vyběhni k Ďábelskému Kapitánu. Při souboji s ním uhýbej do stran levým stickem ovladače a následně kontruj stiskem ◎, případně □. Po porážce Kapitána vstup do sousední haly. Seskoč dolů, rozsekej smečku psů, generátor a barely s šipkami. Přeskoč plot,



posbírej mince v bazénu, odstraň raketometčíky a zdviž vystoupej k pásovému dopravníku. Rozbij některou z trubek na pásu a postav se na značku místo ní. Nechej se přenést na druhou stranu haly jeřábem a seskoč pak dolů do sekce, kde zlikviduj všechno, co se hýbe, včetně okolních barelů a generátoru. Najdi šipkou označenou šplhací stěnu a vylez nahoru k ruskému kolu, z něhož se skokem dostaneš na druhý pásový dopravník. Na opačném konci pásu sklouznutím po kolejnici přejdi k prvnímu pásu a absolvuj tutéž cestu vzduchem jako před chvílí. Až tě drapák pustí, vyskákej vzhůru do uvolněného vchodu - do další oblasti. Ve velké hale znič generátor i s vojáky a vyskákej po dvojici rovnoběžných stěn a U-rampě nahoru do míst, kudy jsi do haly vešel. Pomocí řetězu se zhoupni až ke stezce vedoucí k východu z haly a v sousední oblasti sleť na dno první prohlubně, kde vezmi z barelů pár šipek a mincí. Vyjeď pomocí plošiny nahoru a postupuj dál. Přeběhni po stěně dále do chodby a pokračuj v běhu až ke generátoru. Znič jím vytvořené vojáky i generátor sám a projdi do haly s rotujícími plošinami. Sesbírej na dně ukryté mince a pak po rotujících talířích přeskákej na opačný konec - poslední přeskok zdoláš pomocí řetězu. Přeplav bazén a o kus dále skoč na zábradlí, po kterém dojedeš do následujícího provozu, kde jsou testovány rakety.

Po likvidaci ozbrojenců naskoč na některou z testovaných raket a nechej se vynést úplně nahoru, k 13. stupni.

### 2.2. Grade in a Cage

Po úvodní animaci se ocitáš na sudu se střelným prachem a tvým úkolem je dopravit ho ke kleci, v níž je uvězněný Grade. Každou část této úrovně raději projdi pěšky a teprve po vyčištění lokace pokračuj v putování s výbušným sudem. Seskoč tedy ze sudu a sleť do níže položené oblasti, kde se vypořádej se skupinou vojáků. Poté se vrať k sudu s prachem, naskoč na něj a projeď do další sekce. Opět seskoč ze sudu a zbav se nebezpečného raketometčíka nahoře na plošině. Dole posbírej munici a mince, naskoč zpátky na sud a odkoulej ho na opačnou stranu haly, odkud po stezce mezi ohňofuky projeď do následující místnosti. Znič zejména červené, explodující barely a vojáky Ranx. Po zneškodnění všech možných nebezpečí odkoulej soudek do finální sekce, v níž se nachází klec. Sesbírej v okolí všechny předměty, naskoč na soudek, sjeď dolů výtahem, přejeď pohybující se plošiny a nakonec projeď po cestě ke kleci s uvězněným stupněm. Zapal vysypaný střelný prach úderem meče a poodběhni dále. Po výbuchu vezmi 14. stupeň a vydej se zpět do zátoky.

### 2.3. Chase the Fuse

Proběhni tunelem sbírajíce mince z barelů a po animaci se rozběhni podél hořící zápalné šňůry, ignorujíce okolní nepřátele. Pokud se někde významně nezdržíš a doběhneš k náložím dříve než jiskřící plamínek, 15. stupeň je tvůj.

### 2.4. Shot the Ships

Braň pobřeží před nájezdem nepřátelských lodí. Útok na pobřeží proběhne ve čtyřech vlnách. Třikrát půjde o útok loďstva, na závěr pak o útok vzducholodě. Likviduj včas zejména rychlé Scouty a využívej vhodně powerupů zvyšujících palebnou sílu tvých zbraní. Výsledkem úspěšné obrany bude zisk 16. stupně a nového pásu.

### 2.5. Ventis

Tenhle bosák je opravdu velká ryba. Uhýbej před jeho útoky a využívej bonusy, zvyšující účinek tvých vlastních útoků. Po krátkém souboji získáš 17. stupeň.

### 2.6. Minihra - Chain Challenge

V zátoce najdi na zde kotvící lodi Arii a po rozhovoru s ní sjeď závodní dráhu, v jejímž cíli čeká 18. stupeň.

### 2.7. Minihra - Ninja Ball Ultra

Podruhé promluv s Arií a během hry, v časovém limitu 45 sekund, sesbírej 150 mincí. Pak si udělej zářez na rukojeti své katany - 19. stupeň je tvůj.

### 2.8. Rocket Factory

Při opakovaném průchodu touto lokací zlikviduj 80 nepřátel a 20. stupeň se stane součástí tvé sbírky.

### 2.9. Grade in a Cage

Dokoulej sud s prachem ke kleci během časového limitu a seber z ní 21. stupeň.

### 2.10. Chase the Fuse

Najdi během průchodu oblastí 10 červených mincí a schovej si další, 22. stupeň.

### 2.11. Shoot the Ships

Pokud nastříláš 50 000 bodů během nepřátelské invaze, získáš stupeň č. 23. Abys dosáhl vyššího skóre, počkej se zničením pomalých lodí do chvíle, kdy začnou vystřelovat rakety. Sestřelováním raket naboostuj multiplikátor (násobič) skóre a pak rychle zlikviduj všechny lodě v dohledu.

### 2.12. Rocket Factory

Projdi oblastí, hledajíce 10 červených mincí. Většina je schována v barelech, takže hledej dobře a budeš odměněn 24. stupněm.

### 2.13. Grade in a Cage

Dalších deset mincí do sbírky a další stupeň do pásu, tentokrát s pořadovým číslem 25.

### 2.14. Chase the Fuse

Zabij 13 vojáků, jak nejrychleji můžeš. Pokud stihneš zároveň doběhnout ke stupni dříve než jiskry k náložím, stupeň č. 26 bude tvůj.

## 3. JUNGLE FALLS

### 3.1. Sly Ninja

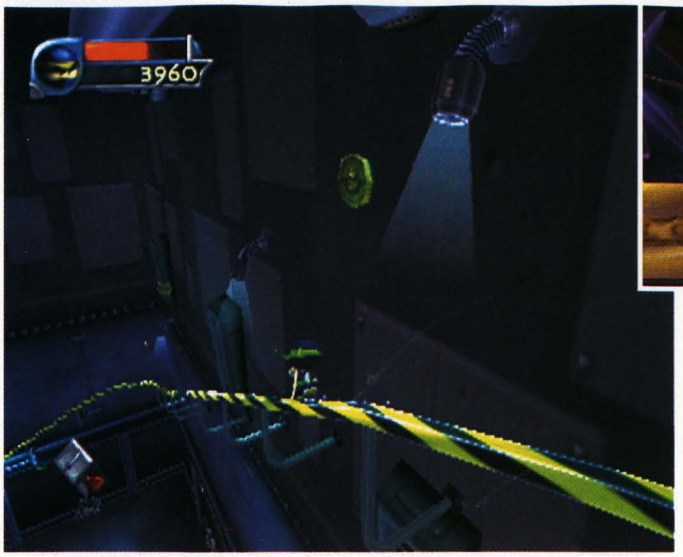
Po spuštění poplachu jedním ze strážců posbírej okolo pohozenou munici, projdi soutěskou a dávajíce pozor na hlídky proběhni k vypínači napravo. Otevři jím vrata, která jsou nalevo, a vejdi dál do džungle. Zlikviduj útočníky, generátor a rozsekej bambusovou houštinu na konci stezky. Pokračuj tudy dále, okolo hlídek ve dvojici příkopů a za druhým příkopem uchop raketomet. Raketou rozstřel vrata na začátku prvního příkopu, použij za nimi ukrytý ovladač a otevřenými železnými dveřmi poblíž raketometu vstup do další části úrovně. Až dorazíš k železné konstrukci, vyskákej nahoru a znič vygenerovaného Kappu. Postupuj cestou k řece a přeskoč na druhý břeh. Použij kůly k průchodu okolo procházející hlídky a na konci vodního příkopu aktivuj spínač, otvírající na omezenou dobu bránu o kousek dál nalevo. Proběhni pomocí další řady kůlů okolo druhé hlídky, otevřenou branou a pokračuj dál až ke klouzačce. Seskoč dolů, sesbírej pár nepřátelských skalpů a mincí a vyskákej po pařezech zpět nahoru. Sklouzni po dvojité klouzačce, znič lasery střílejícího droida (v okamžiku, kdy pálí) a seskoč o kousek dále na palouček. Rozsekej bambusy na konci stezky a pokračuj v cestě, likvidujíce dvojici útočníků. Doběhneš k propasti, kterou překonej pomocí řetězu, plachtěním a přeběhnutím po stěně. Na druhé straně propasti eliminuj skupinu ozbrojenců s generátorem a proběhni zpřístupněnou stezkou doprava k pochodující hlídce. Počkej ale, dokud hlídka nalevo nebude odcházet. Schován za kůly projdi okolo hlídkujícího stroje na konec cestičky a vyskákej nahoru, kde po zhoupnutí se na řetězu podstup souboj s Ďábelským Kapitánem. Toho zlikviduj stejným způsobem, jako prve. Použij pak ovladač k otevření vrat v zadní části oblasti a proběhni okolo hlídky nalevo k bambusovému houští. Prosekej se houštinou, znič dvojici vojáků a v dalším úseku cesty seskákej po travnatém schodišti. Shlédni animačku a chop se raketometu. Sestřelováním zavěšených kontejnerů do přetlakových ventilů docílíš jejich vyřazení z funkce s následnou explozí komplexu. Seber 27. stupeň, zavaž si červený pás a hurá zpět do Jungle Falls.

### 3.2. Buzz Off!

Sleť z mostu v Jungle Falls vpravo na mýtinu a po vstupu do oblasti zlikviduj skupinu vojáků. Naskoč na dráhu a za tratí vystřel z raketometu tři rakety. První raketou znič dřevěná vrata před sebou, druhou raketou další dřevěná vrata na konci stezky vlevo za řekou. Třetí raketou znič totem před můstkem u vody. Rozběhni se poté tímto směrem a cestou rozsekej pár vojáků. U řeky šipkou sestřel dvojici poletujících Nasávačů mízy a po vyrostlých kůlech vyskákej pro munici na skalním výběžku. Přeběhni urychlovač před můstkem v místech, kde stál totem, vyskoč z posledního prkna do vzduchu a na řetězu se přehoupni přes řeku. Na druhém břehu eliminuj útočící vojáky a vběhni nalevo do soutěsky, ve které po likvidaci dvojice nepřátel rozsekej bambusy bránící v cestě. Po uvolněné stezce doběhni k další skupině ozbrojenců a poté i k další bambusové zábraně. Jakmile vyběhneš ze skalního tunelu, znič vojáky, laserového droida i Nasávače mízy a vyskákej po kůlech k mincím. Postupuj o patro výše vpřed, likvidujíce vojáky, přičemž u první kulaté dřevěné plošiny v korunách stromů použij zde se nacházející raketomet. Znič raketou dřevěná vrata napravo a vydej se tudy do následujícího herního úseku. Cestičkou za rozbitými vraty doběhni k houštině z bambusů po tvé levici a v úkrytu za ní znič jednotku nepřátel. Vrať se pak zpět na stezku a běž po ní až k číhajícímu Kapitánovi. Po jeho porážce sestřel Nasávače, a raketometem odstřel vrata na konci stezky vzadu po tvé pravici. Přeskákej na protější skalní plošinu a po odstranění bambusového houští eliminuj další skupinu ukrytých vojáků. Pak se vydej cestou k naposled odstřeleným vratům. Až dorazíš k propasti, překonej ji sjezdem po kolejnici a na druhé straně sundej šipkami dva nenasytné Nasávače. Postupuj dál do skalní soutěsky a zlikviduj jednotku vojáků s generátorem. Proběhni mezi stromy na opačný konec paseky a zdolej U-rampu. Najdi poblíž raketomet a vystřel raketu na protější stranu lokace, kde znič dřevěná vrata. Druhou raketu pošli touto uvolněnou cestou a sestřel Královnu sedící na stromě. Poslední raketou uvolni 28. stupeň z jejího těla a doběhni si pro něj s tím, že před mýtinou s mrtvou královnou odboč vpravo k ukryté jednotce Ranx.

### 3.3. Ride the Logs

Seskoč dvojitým skokem z mostu v Jungle Falls vlevo a po vstupu do Ride the Logs se rozběhni vpřed. Zlikviduj vojáky před i za můstkem a přeskákej po plovoucích dřevech proti proudu k palouku, na kterém se vypořádej s dalšími protivníky a generátorem. Vyber skrýš za bambusovým porostem a doběhni k propasti. Po kolejnici sjeď k další prohlubni, která ukrývá spoustu potřebných věcí. Na druhé straně jámy se utkej s obří Želvou způsobem obdobným boji s Kapitánem, a to pouze s tím rozdílem, že namísto meče po tobě bude střílet rakety. Po souboji přistup k dřevěným vratům a odstraň Kappu, který vrata rozrazil. Prose-



kej se bambusy a přeskákej po další sérii plovoucích kmenů k tunelu ve skále nalevo. Na jeho konci si to rozdej s početnou skupinou nepřátel a doběhni cestou k dalšímu Kappovi a poté k hlídkujícímu Kapitánovi. Až Kapitán vydechne naposled, vyskoč na obří kaštan a přejeď s ním přes řeku do dutého kmene. Na jeho konci rozraz zátku a pošli na onen svět dalších pár vojáků. Sklouzni po kolejnici k houpačce, naskoč na poblíž se povalující kaštánek a doprav se s ním na druhou stranu. U dřevěné stěny vyskoč na desky a dvojitým skokem přeskoč nahoru na břeh. Sjeď dvojici kolejnic a přeběhni po dřevěné stěně na cestičku vedoucí k další skupině protivníků. Po boji přeběhni přes řeku a přehoupni se k 29. stupni. Nyní tě čeká další boss ve hře, Psyamon.

### 3.4. Psyamon

Probij se nejprve skupinou pěšáků. V sousední hale nastup do Enforceru a pusť se do boje. Sestřeluj duchy, které po tobě šéfík bude posílat, a po nabití raket vystřel směrem na něj. Párkrát vystřelíš a je dobojováno. Vítězství ti přinese 30. stupeň.

### 3.5. Minihra - Jump'n Grind

Promluv si s Twikki, která čeká na pařezu před úrovní Sly Ninja, a absolvuj po zaplacení startovního poplatku vcelku lehkou závodní trať, na jejímž konci můžeš sebrat 31. stupeň.

### 3.6. Minihra - Ninja Ball Extreme

Druhá trať, kterou ti Twikki nabídne, ti přinese možnost zisku 32. stupně. Bude to ale hodně těžké.

### 3.7. Sly Ninja

Opakování je matka moudrosti. Pokud tuto úroveň projdeš podruhé s tím, že sesbíráš 10 červených mincí, získáš kromě moudrosti i 33. stupeň.

### 3.8. Buzz Off!

Pro zisk 34. stupně stačí znovu projít Buzz Off! a zabít aspoň 90 nepřátel.

### 3.9. Ride the Logs

Opět deset mincí, ukrytých v oblasti. Najdeš je? Pokud ano, odměnou ti bude stupeň č. 35.

### 3.10. Sly Ninja

Osm minut je docela šibeniční časový limit pro zisk dalšího stupně. Nezdržuj se bojem s vojáky. Jedinou nutností je dávat pozor na hlídky. Pokud splníš osmiminutový Time-Attack, 36. stupeň přibude do tvého opasku.

### 3.11. Buzz Off!

Sesbírej další desítku speciálních mincí a 37. stupeň změní majitele.

### 3.12. Ride the Logs

Šest a půl minuty máš na to, abys dorazil na konec mise. Odměnou za vskutku obtížnou misi bude zisk 38. stupně a hlavně zisk černého pásu.

## 4. MOUNTAIN GORGE

### 4.1. Crystal Cavern

Vyběhni po U-rampě napravo od vchodu a vydej se od ní vlevo. Doběhni tunelem k jeskyni s krystalem, v němž je uvězněn stupeň. Krystal je držen trojicí držáků, které je nutné sestřelit. Před každým z nich stojí rampa s výtahem, který tě vyveze do příhodné střelecké pozice. Abys však aktivoval výtah, musíš nejprve zdolat příslušnou trasu, do níž vejdeš vždy vchodem za výtahovou rampou. Pakliže se ti povede projít všechny tři cesty vedoucí ke zprovoznění výtahů (není to nic obtížného), sestřel nahoře šipkou mířenou do terče postupně všechny tři držáky a dole pak seber uvolněný stupeň č. 39.

### 4.2. Sneak and Destroy

Zlikviduj vojsko a postup dál do jeskyně s hlídkami. Opatrně projdi hlouběji do jeskyně, využívej skály jako kryt před senzory hlídek a zneškodni cestou pár obtěžujících vojáků Ranx. Až narazíš na raketomet, vystřel z něj dvě rakety - první použij k rozbití dveří na konci tunelu a druhou ke zničení krystalu, uvnitř něhož se nachází 40. stupeň.

### 4.3. Clouding Around

Získej šipky z barelů ve tvé blízkosti, skoč na pohybující se plošinu, kroužící kolem středové konstrukce, přeskoč na sousední plošinu, kroužící v protisměru, a odstřel raketometčíky vpravo dole. V jejich okolí posbírej mince a hlavně munici, naskoč opět na mobilní plošinu a svez se k ovladači, který aktivuj hned poté, co rozsekáš skupinu útočících vojáků. Znovu nastup na dopravník a seskoč z něj v místě před nebezpečným laserovým paprskem. Oběhni inkriminované místo a za laserem vyskoč zpět na plošinu. Otevřeným vstupem vejdi do chodby, v níž se utkej s vojáky, proběhni liduprázdným koridorem a přeskákej po dopravních plošinách k ovládacímu panelu. Znič ho a pokračuj v cestě dál až ke Kapitánovi. Po souboji s ním rozbij další ovládací panel a podstup po zdolání blízkého dopravníku opětovně duel na ostří nožů, tentokrát se Želvím strážcem. Po vítězství nad Želvou rozsekni poslední ovládací panel a s pomocí vzduchu hnaného zprovozněnými ventilátory doplachti k 41. stupni.

### 4.4. Malakai

Skákej po objevujících se ostrůvcích okolo Malakaie a vrhej na něj posbírané shurikeny. Po zvládnutí vcelku jednoduché první fáze boje přijde na řadu druhá. Láva zmizí a boss začne útočit několika druhy útoků - energetickými i fyzickými. Pokud budeš v dostatečné blízkosti, zaútočí fyzickým útokem. Vyhni se mu a rychle přejdi do protiútoku. Tímto způsobem bys měl bossáka zdolat za pár minut. Vítězství nad ním ti přinese další, 42. stupeň.

### 4.5. Minihra - Mega-Chain Challenge

Vyhledej Zarolu poblíž zářícího měsíce ve středu rokliny a zaplať si startovné pro první zdejší minihru. Ukaž své kvality spočívající v bezchybném používání řetězu a odnes si za odměnu stupeň č. 43.

### 4.6. Minihra - Egg Shell Skull

Druhý souboj s Kyzou je obtížný. Nauč se jeho taktice, braň se před jeho útoky stiskem ⊗ a úhyby a používej vhodně kombo-útoky (□, △ v prvním kole a ○, □, △ ve druhém). Třetí kolo zvládneš klasickým stylem boje a po vítězství nad Kyzou si odneseš 44. stupeň.

### 4.7. Crystal Cavern

Absolvuj opakovačku touto úrovní a vysluž si 45. stupeň likvidací minimálně 86 nepřátel. Nezapomínej u toho na průzkum barelů, v nichž bývají vojáci často schováni.

### 4.8. Sneak and Destroy

Najdi deset super-mincí a 46. stupeň putuje do tvého pásu.

**4.9. Clouding Around**
Projdi oblastí v časovém limitu a budeš bohatší o další stupeň, v pořadí již 47. Nezdržuj se s vojáky, pokud to není nutné z důvodu zpřístupnění dalšího herního úseku!

**4.10. Crystal Cavern**
Dalších deset super-mincí tě v případě jejich nalezení obohatí o stupeň č. 48.

**4.11. Sneak and Destroy**
Opět likvidační mise, tentokrát s minimálním počtem 45 mrtvých vojáků. Splníš-li tuto podmínku, můžeš si na konci vzít 49. stupeň.

**4.12. Clouding Around**
Znič 16 nepřátel a 50. stupeň je tvůj.

## 5. MOON BASE

**5.1. Outpost Alpha**
Proběhni tunelem ve skále, před kolejnicemi seskoč do níže položené oblasti a zlikviduj skupinu útočníků. Po U-stěnách vyběhni zpátky nahoru a přes kolejnice přejeď naproti, k další dole položené lokaci, v níž eliminuj jinou četu vojáků. Vyběhni stejným způsobem jako před chvílí vzhůru a v chodbě se zbav raketometčíka. Proběhni tunelem, přeběhni na konec dráhy a vyskákej nahoru k Želvě. Po souboji posbírej munici v barelech, vrať se na dráhu a sestřel raketometčíka na blízkém plácku. Pak přeskoč k opuštěnému raketometu pomocí řetězu. Až se zbavíš útočících jednotek Ranx, chop se raketometu a rozstřel dveře naproti. Vstup tudy do tunelu a postupuj vpřed, likvidujíce cestou malé skupiny vojáků. Po chvíli dorazíš k elektromagnetickému tunelu. Proběhni jím, přeskakujíce elektrizované prstence a absolvuj další řadu soubojů s vojáky, spojenou s průchodem dlouhé chodby. Až doběhneš k temné propasti, promluv si s mistrem, použij řetěz k jejímu překonání (odraz se nejprve dvojitým skokem) a na opačném konci jámy proběhni koridorem vedoucím k druhému elektromagnetickému tunelu a také ke druhé černé propasti. Dej si tedy opakovačku s tím, že po zhoupnutí se na řetězu budeš muset vždy k dalšímu kruhu doplachtit. V chodbě za druhou propastí tě očekává Ďábelský Kapitán. Sejmi ho a ničíce slabší skupinky nepřátel doběhni do jeskyně s početnou vojenskou jednotkou. Po likvidaci vojska vyskákej po konstrukci vzhůru a po odrazu dvojitým skokem se přehoupni na řetězu do chodby vysoko nad zemí. Zbývá jen porazit dva sebevědomé Dračí vlky a 51. stupeň získá nového vlastníka.

**5.2. Outpost Beta**
Proběhni chodbou s vojáky k dopravníku. Přeskákej skrze překážky do další části tunelu a doběhni k rozlehlé jeskyni se dvěma generátory Ranx a kruhem uprostřed stropu. Zlikviduj všechny jednotky v jeskyni, vyběhni po stěnách ke kruhu a zhoupni se na řetězu do sousední lokace. Znič raketometčíka a proskákej přes dopravník k Želvě. Po její porážce odolej útoku nepřátel a po vertikálně se pohybujících plošinách přehopsej dvojitými skoky na protější stranu, kde zlikviduj hejno útočících ozbrojenců. Absolvuj běh přes překážky a utkej se s Kapitánem. Až bude po boji, seber jeho skalp spolu s 52. stupněm.

**5.3. Outpost Alpha**
Zlikviduj 70 vojáků a získáš stupeň č. 53.

**5.4. Outpost Beta**
Další likvidační mise a možnost sebrat 54. stupeň.

**5.5. Outpost Alpha**
Do třetice všeho dobrého, tentokrát v časovém limitu. S obdržením 55. stupně bys neměl mít problém.

**5.6. Outpost Beta**
A zase jedna časovka, na jejímž konci čeká nedočkavě stupeň č. 56. Po jeho sebrání se můžeš teleportovat do vesmírné stanice.

**5.7. Imperial Guard**
V úvodní oblasti zlikviduj skupinu Stenchu bojovnic a Kapitána. Sjeď po kolejnici a přeskoč na řetězu k pohybující se plošině. Z ní se přehoupni na sousední, nehybnou plošinu a odtud dál, na kolejnici u stropu. Odtud pak můžeš přeskočit pro 57. stupeň.

**5.8. The Cryo-Chamber**
Uprostřed zatopené haly se nachází kulatý objekt s osmi žlutě zakončenými nárazníky. Mečem znič jeden po druhém s tím, že musíš utíkat vzhůru po drátěné stezce a kolejnici a přeskočit na bezpečnou plošinu dříve, než tě dostihne voda stoupající v určitých intervalech. Vojáky likviduj až poté, co voda opadne. Nezapomínej u toho, že voda po chvíli začne opět stoupat. Až zničíš všech osm nárazníků, doběhni si nahoru na plošinku pro stupeň č. 58.

**5.9. Imperial Guard**
Zabij 25 vojáků a 59. stupeň je tvůj.

**5.10. The Cryo-Chamber**
Další likvidační mise a na jejím konci nejkulaťoulinkatější stupeň č. 60.

**5.11. Imperial Guard**
V této časovkové misi rychle zlikviduj Stenchu vražedkyně i Kapitána a co nejrychleji zdolej cestu vzhůru, k 61. stupni.

**5.12. The Cryo-Chamber**
Další časovka, po jejímž úspěšném zvládnutí přibude do tvé sbírky 62. stupeň. Snad ještě malá poznámka - urychlit likvidaci nárazníků můžeš tím, že před zničením prvního si všechny čtyři v řadě „načneš" rozbitím tří jejich částí. Jeden úder pak bude stačit na zničení každého ze čtveřice nárazníků.

**5.13. Emperor O-Dor**
Dostaň se blíže k šéfíkovi, uhýbej před jeho útoky a zraňuj ho přesně načasovanými protiútoky - vysokými údery mečem (⊗+□). Po první fázi boje se teleportuj za utíkajícím O-Dorem a přeskákej po plošinách k planině, na níž O-Dor čeká. Poté na něj zaútoč stejným způsobem jako prve s tou odchylkou, že nyní směřuj údery svého meče do oblasti jeho pásu (vyskoč a mačkej □). Po bitvě shlédni animačku a bohatší o chybějící dva stupně se vydej k bonusové Battle Aréně.

## 6. BATTLE ARENA

V aréně budete moci bojovat se všemi typy nepřátel, vyskytujícími se ve hře, s výjimkou bossů. Podmínkou pro uvolnění vstupní brány nacházející se na pláži Robot Beach je zisk všech dosažitelných stupňů. V aréně sice nezískáte žádné zkušenosti či dovednosti, ale můžete si alespoň vylepšit skóre.

# Maximo vs Army of Zin

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In-house ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 85%

Solidní plošinovková adventure s perfektním ovládáním a čistou hratelností.

**Chcete porazit smrťáka jen** v trenýrkách a bez našich rad?

V této hře vás nečekají žádné zapeklité logické problémy nebo snad nějaké bloudění. Proto jsme se rozhodli, že nebude potřeba popisovat vám všechny úrovně hry.

Tipy

- ✗ **Pokud najdete zamčenou bednu, tak je klíč vždy nedaleko. Nemusí být zrovna vidět, ale většinou je jen pár desítek metrů od bedny.**
- ✗ **V jeskyních s brouky si všimněte beden, které visí pod stropem zabalené v pavučině. Pokuste se k nim doskočit z nějaké plošinky nebo je odřízněte hozeným štítem. Občas najdete v pavučině také malé bedýnky, které můžete libovolně posouvat a používat pro zvýšení dosažitelné výšky.**
- ✗ **V počátečních fázích hry narazíte na oslabené stěny, které jdou prorazit několika ranami mečem. Později ale získáte kladivo a do tajných chodeb se probouráte jen s pomocí kladiva.**
- ✗ **U obchodníka s vybavením si rozhodně co nejdříve kupte Armor Pants. Ty vám umožní nosit zlaté brnění, které může znamenat rozdíl mezi životem a smrtí.**
- ✗ **Rozhodně se vyplatí nakupovat speciální údery pro vaší oblíbenou zbraň (doporučujeme vám spíše rychlý meč). Jen kupováním levnějších úderů se dostanete k těm dražším (nestačí tedy šetřit a čekat). V pozdějších fázích hry se stane absolutní nutností Fire Doom Strike, který spolehlivě vyčistí vaše okolí.**
- ✗ **Vedle úderů je také velmi důležité koupit si prodloužení ukazatele speciální energie. Jen tak si budete moci dovolit používat lepší speciální údery.**
- ✗ **Nezapomínejte také na vylepšení vašeho štítu. Pro bezpečnější sbírání těžko dosažitelných pokladů vám doporučujeme co nejdříve zakoupit Midas Shield, který k sobě přitáhne všechny poklady z širokého okolí.**

Kromě základních rad týkajících se principu hry zde tedy najdete jen popis soubojů se všemi bossy. A jaké jsou tedy ty základní principy? Hra je založena na velmi jednoduchém systému vylepšování brnění. Celkem existují čtyři úrovně brnění (čtvrtého stupně dosáhnete, jen když nosíte Armor Pants) a každé z nich má vlastní ukazatel zdraví. Pokud o brnění přijdete, tak ho už ho doplněním zdraví zpět nezískáte (korbely doplňující zdraví najdete častěji než nové brnění). O každý kousek brnění tedy bojujte, seč vám síly stačí.

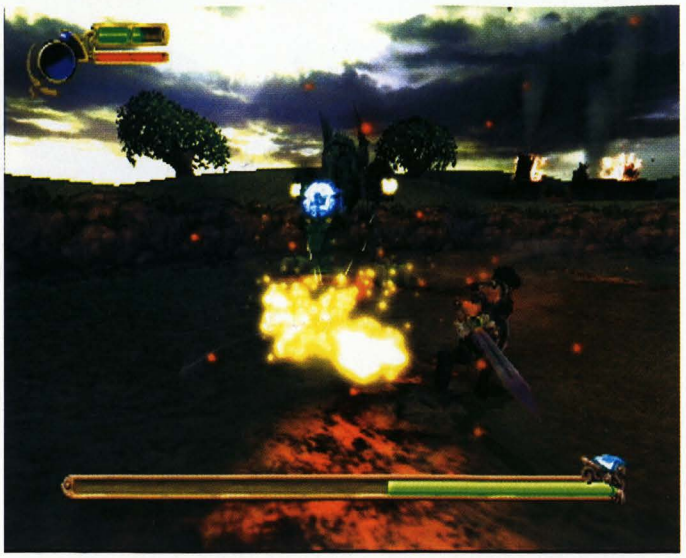
Kromě brnění se budete muset naučit šetřit také se zvláštními mincemi, za které si od smrťáka můžete koupit další život. Je to nejcennější předmět, jaký můžete ve hře získat. Pokud vám totiž mince dojdou, tak uvidíte dnes už velmi málo vídaný nápis Game Over. Kromě nalezení v některých úrovních si můžete mince buď koupit za 210 zlaťáků, nebo je získáte za určitý počet sebraných duší (zpočátku za 75, později ale za 150). A jak si našetřit slušný počet mincí? Pokud jich v některé úrovni ztratíte příliš mnoho, tak si radši nahrajte pozici před touto úrovní. V první polovině hry si prostě nemůžete dovolit zaplatit v jedné úrovni dvě nebo více mincí. Nyní tedy víte, o co jde, a můžete se pustit do samotné hry. Hodně štěstí (budete ho potřebovat).

### The House Crusher

Prvním bossem této hry je obrovský mechanický ještěr. V první fázi souboje bude většina jeho těla ukryta v malém domku, takže vás určitě napadne, že jeho slabinou bude hlava. V průběhu dvojitého skoku ji zasáhněte sérií rychlých úderů a hlava klesne na zem. Nyní je ještěr bezbranný a vy na něj můžete chvilku útočit bez obav o vlastní zdraví. Jakmile se hlava zatáhne do domku, tak se ještěrovi kliďte z cesty. Několikrát se na vás rozeběhne a vaší jedinou šancí je uhnout mu co nejrychleji do strany. Až ještěrovi zničíte domek, tak si doplní zdraví opět na maximum. Nyní jsou jeho hlavní zbraní rotační kulomety, před jejichž střelbou snadno uskočíte do strany (můžete také použít štít). Stále opakujte útoky na hlavu a po chvilce padne ještěr k vašim nohám.

### Sinister Stones

Tato úroveň má trochu komplikovanější konec, než je obvyklé. Na poslední velké skalní plošině musíte nejprve porazit celou armádu protivníků. Po zabití posledního z nich uvidíte v krátké animaci, jak se na kraji plošiny zasune první menhir. Vyskočte na něj zprava a dostanete se k tlačítku, které jako obvykle zamáčknete kladivem. Nyní musíte po římse vpravo doběhnout k vysunutému menhiru a přeskočit přes něj na jinak nedostupnou plošinku. Zde si dalším tlačítkem vysuňte druhý menhir. Rychle seskočte dolů a tlačítkem uprostřed vysuňte poslední menhir. Nyní musíte přes ty-



## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Pravý analog »** Natáčení kamery
**Křížek »** Skákání
**Kolečko »** Házení štítem
**Čtvereček »** Rychlý horizontální úder
**Trojúhelník »** Vertikální úder
**R1 »** Přivolání smrťáka
**R2 »** Blokování úderů
**R3 »** Pohled z vlastních očí
**L1 »** Centrování kamery za postavu
**L2 »** Přepínání zbraní
**SELECT »** Inventorář

to menhiry co nejrychleji přeskákat na konec úrovně.

### Cyclocks

Druhý boss hry vám dá určitě pořádně zabrat. V první fázi budete uvězněni v domku a Cyclocks na vás bude útočit proraženou stěnou. Jakmile stěnu prorazí, tak k němu přiběhněte a až otevře oko, tak mu ve výskoku uštědřete pár prvních ran. Chvilku počkejte a jakmile začne oko opět otvírat, tak znovu zopakujte svůj útok ve vzduchu. Pokud budete důslední, tak ho vůbec nenecháte útočit a první fáze pro vás tedy bude hračkou. Jakmile ale svému protivníkovi uberete polovinu zdraví, tak se souboj přesune ven. Naučte se rozpoznat jednotlivé útoky, před kterými vás většinou zachrání jen útěk do strany. Ideální chvilkou pro útok je Cyklopsův útok drápy. Ustupte od něj a jakmile promáchne druhou rukou, tak k němu rychle přiběhněte a sérií úderů mu otevřete oko (musí jít o rychlý sled útoků). Pak mu uberte co největší kus zdraví a opět se rychle stáhněte. Opakování tohoto postupu by mělo vést k úspěchu.

### Old Wounds

Třetím bossem hry je baron Hawkmoor, se kterým si určitě při troše trpělivosti snadno poradíte. Jde opravdu jen o výdrž, protože souboj s ním je poměrně dlouhý. A jaký že je náš recept? Přiběhněte k baronovi a uštědřete mu dvě nebo tři rychlé rány. Pak se rychle stáhněte, protože baron na vás bude velmi často povolávat své předky, jejichž útoky bohužel nemůžete plně vykrýt. Jediná šance je dostat se včas z jejich dosahu. Jejich použití se bohužel nedá odhadnout dopředu, takže si nemůžete dovolit zdržovat se v baronově blízkosti příliš dlouho. A pokud na vás zaútočí sám baron, tak použijte svůj štít a po svém protiútoku se opět rychle stáhněte. A pamatujte, že trpělivost růže přináší.

### Guardian of the Deep

Také tento boss vám po několika pokusech asi přijde snadný. Jde jen o to, naučit se rozpoznat pár jeho základních útoků, které se dají poměrně jednoduše vyblokovat. Začínáte na celistvé dřevěné ploše. Až začne jedna z desek praskat, tak od ní uskočte. Hned jak jí hlava ještěra prorazí, tak mu ve výskoku uštědřete pár ran. Ihned po dopadu jděte do bloku, protože většinou následuje některý z jeho útoků. Pokud se k útoku nemá, tak rychle vyskočte a opět mu uberte část zdraví. Jeho fyzické útoky nejsou příliš nebezpečné (nesmíte ale stát na okraji, protože vás může shodit do vody). Podstatně horší situace nastane, když začne plivat oheň (také tento útok můžete vykrýt štítem) nebo na vás vypustí jedovatý plyn. Tyto útoky zamoří část plochy, tak rychle přeskákejte co nejdál. Neustále se v průběhu souboje přesouvejte, aby ještěr ničil dřevěné desky rovnoměrně. Pokud nemáte kam utéct, tak je to váš konec.

### The Master of the Zin

Poslední úroveň hry prověří vaše bojové schopnosti. Prvním protivníkem bude Lord Bane, který je autorem všech nesnází. Bohužel proti vám nebude bojovat sám, protože si může povolat neomezené množství pomocníků (jen se rozhlédněte kolem). Rozhodně se tedy nesnažte arénu vyčistit, protože to prostě nejde. Vrhněte se rovnou na svého úhlavního nepřítele a ve skoku ho srazte na zem sérií úderů (používejte meč). Jakmile je na zemi, tak mu další sérií úderů ze skoku otevřete hrudník. Nyní je Lord Bane na chvilku zranitelný. Pokud je kolem vás celá skupinka protivníků, tak použijte Fire Doom Strike. Ten všechny kolem zabije a Lord Bane přijde o značnou část zdraví. Postup ještě jednou opakujte a až se dostane zdraví vašeho protivníka na polovinu, tak si ho opět doplní. Nyní budete stát jen proti němu a stačí opakovat série úderů ve skoku. Pokud budete opatrní, souboj snadno dokončíte.

Po krátké animaci se na scéně objeví závěrečný protivník. Není jím nikdo jiný než Achille, kterého už jste jednou porazili na konci prvního dílu. Při souboji s ním jde jen o trpělivost a obratnost. Používá dva základní útoky. Nebezpečnější jsou blesky, před kterými musíte utíkat do strany (těsně před ním vždy uskočte). Druhým útokem je několik červených koulí, před kterými stačí uskočit do strany. Musíme vás upozornit, že při zásahu vám jeho útoky odčerpají pár duší. Pokud máte plný smrťáků ukazatel, tak ho použijte a jako smrťák ho připravte o jeho duše (většinou budete muset povolat smrťáka dvakrát). Jakmile přijde Achille o všechny duše, je zranitelný a vy na něj můžete zaútočit (jeho údery snadno vyblokujete štítem). Až mu uberete třetinu zdraví, tak se bude opakovat fáze, ve které ho jako smrťák připravíte o jeho duše. Zabijete ho tedy cekem natřikrát.

**Jakub Holý**

# Ratchet a Clank 2: Locked and Loaded

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Insomniac Games ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Tolik dynamiky a chytlavé atmosféry už jsme v plošinovce neviděli, ani nepamatujeme.

**Dobrodružství dvou starých známých postaviček vám zabere pár večerů,** ale na naši pomoc se můžete spolehnout...

### Aranos

V první úrovni se hlavně seznámíte se základním ovládáním hry. Doběhněte na kruhový spínač, který aktivuje výtah. Ve vyšším patře vás čekají první protivníci. V úrovni narazíte hlavně na pavoukovité roboty MSR ve dvou základních verzích. Modří jsou vyzbrojení motorovou pilou a červení plamenometem. Naštěstí nejsou příliš schopní, takže na ně stačí klíč nebo Lancer. Prostřílejte se až na můstek, kde narazíte na méně příjemné protivníky. Jde o červené koule, ze kterých se po přiblížení vysunou rotující čepele. Pokuste se je postřílet z bezpečné vzdálenosti, protože po přiblížení by vás mohly pěkně potrápit.

Nakonec se probojujete až do místnosti, ve které najdete ukradené zvíře. Bohužel budete překvapení zlodějem, který na vás poštve skupinku robotů. Stáhněte se do rohu a všechny protivníky v místnosti postřílejte. Až budou všichni mrtví, tak se sklouzněte potrubím až na křídlo létající pevnosti. Z něj se probojujte do prosklené kabiny. Dál pokračujte výtahem a chodbami plnými protivníků. Nakonec dorazíte do místnosti, ve které se na vás protivníci vyhrnou ze dvou východů. Po jejich likvidaci vběhněte do toho levého a dokončete tak úroveň.

### Oozla

Tentokrát si můžete hned na začátku vybrat ze dvou základních úkolů. My vám doporučujeme pustit se nejdřív do průzkumu starých ruin. Projděte vysokou bránou, kterou se dostanete k řadě malých ostrůvků. Za nimi narazíte na první typ protivníků. Jde o poskakující mutanty, které zlikvidujete velmi snadno. Horší je to s mutovanými šneky, kteří vydrží poměrně dost zásahů. Až budou všichni mrtví, tak skočte na záda podivnému zvířeti plovoucímu přímo v bažině. To je totiž jediný možný způsob, jak se dostat na druhou stranu velkých bažin. Poslední novinkou jsou velké masožravé květiny, po kterých musíte vždy přeběhnout co nejrychleji. Nakonec se dostanete až k prodavači, který vám nabídne **Tractor Beam** za 1000 šroubů.

Kupte si ho a pomocí něj si nastavte sloupy tak, abyste mohli vyskákat na vysokou terasu, po které se dostanete zpět ke své lodi.

Nyní se můžete pustit do plnění druhého úkolu. Tím je nalezení obchodu, ve kterém byl naposledy spatřen tajemný zloděj. Proběhněte kolem prodavače u přistávací plochy a připravte se na stejné protivníky v těžším podání. Budou na vás totiž vyskakovat z bažiny. Až se přiblížíte k obchodu, tak se vám do cesty postaví obrovská obluda. Jejím jediným zranitelným místem je oko, které vidíte mezi dvěma chapadly. Jejich útokům se vyhnete jen dobře načasovanou kličkou (utíkejte do strany a ve chvíli útoku změňte směr běhu).

U vchodu do obchodu společnosti Megacorp získáte nový praktický vynález, kterým je **Dynamo**. Pomocí tohoto přístroje můžete aktivovat nejrůznější mechanismy. Na stěně vedle kruhového výtahu vidíte zelený aktivační panel, na který můžete Dynamo použít. Tím aktivujete výtah a můžete vyjet nahoru. Uvnitř obchodu narazíte na situace, kdy si budete muset pomocí Dynama rychle aktivovat další plošinky, jinak spadnete a budete se muset vrátit k prvnímu aktivačnímu panelu. Nakonec se dostanete až k obrazovce, u které získáte polohu další planety. Výtahem vyjeďte k teleportu, který vás přepraví zpět k vaší lodi. Při přeletu na Maktar Nebula budete muset sestřelit dvě vlny útočících stíhačů.

### Maktar Nebula

Po příletu máte opět na výběr ze dvou úkolů. Jako první vám doporučujeme zničit rušičku, která poletuje nedaleko planety. Na první velké plošině si nejprve zabojujte se základním protivníkem této planety. Je to bojovník, který na vás nejprve pošle několik malých robotů a pak se do vás pustí svým raketometem. Jeho útokům se snadno vyhnete, takže žádný problém. Z plošiny pokračujte směrem doprava a probojujte se až ke vchodu do velké kruhové budovy. Pomocí Tractor Beam odstraňte sloup blokující vchod a uvnitř přesuňte zmateného mimozemšťana na značku chodidel. Tím si otevřete dveře vedoucí do další kruhové budovy. Zde pomocí Tractor Beam popadněte kulovitou bombu a doneste ji ke skleněným dveřím, které svým výbuchem zničí (musíte být dostatečně rychlí). V další místnosti chytněte stejného mimozemšťana jako v první budově a pomocí praku ho vystřelte na plošinku, kde musí spadnout přímo na značku chodidel. Nyní zbývá jen pomocí další bomby otevřít skleněné dveře a venku pomocí praku sestřelíte čtyři emitory silového pole.

Za silovým polem je zaparkované auto, kterým odletíte na malou planetku. Zde je vaším cílem zničit 6 rušiček (sloupy vysílající zelený paprsek). Poblíž rušičky vždy najdete šroub, kterým si pomocí klíče rušičku povytáhnete (musíte kroužit levým analogem). Pak ji zničíte jediným úderem. Některé rušičky jsou

## OVLADÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog** » Pohyb
**Pravý analog** » Natáčení kamery
**Křížek** » Skákání
**Kolečko** » Střelba/použití vynálezu
**Čtveréček** » Útok klíčem
**Trojúhelník** » Rychlý výběr aktivní zbraně nebo vynálezu
**R1** » Skrčení
**L1** » Centrování kamery/míření
**R2 nebo L2** » Úkroky
**R3** » Mapa planety

umístěny na sloupech, na které se dostanete pomocí vystřelovacích plošinek (vypadají jako zářící větráky). Až zničíte všechny rušičky, tak se můžete na hlavní planetě probojovat ke druhému autu, které vás doveze na severní stranu arény.

Nyní se musíte do arény probojovat. Před vámi je spousta protivníků, takže to nebude jednoduché. Pokud nad nimi vidíte vznášející se loď, tak si dejte pozor. Budou se zde objevovat stále noví protivníci, dokud loď neodletí. Cestou také poprvé narazíte na odrážecí stěny (úzká štěrbina, ve které díky odrážení od stěn vyskáčete až nahoru - Wall Jump). V aréně je váš úkol jednoduchý. Musíte přežít souboj s obrovskou přesilou. Pokud ale máte vylepšený Lancer, tak to nebude žádný problém. Po obvodu arény se objevuje zdraví a munice. Až vyhrajete **Electrolyzer**, tak můžete arénu opustit (nebo pokračovat v dalších soubojích, ve kterých si můžete vydělat spoustu šroubů). Na kontrolní panel venku použijte Electrolyzer. Všechny můstky musíte natočit tak, aby absorbovaly výboje. Po animaci s Clankem si to ještě zopakujete a pak můžete pokračovat na další planetu.

### Endako

Abyste se na Barlow někam dostali, budete muset nejprve absolvovat všechny úkoly na této planetě. Běžte až na křižovatku, kde byste měli nejprve zabočit doleva (zde zachráníte Clanka). Ještě před vchodem se seznámíte s roboty, kteří zde budou vašimi jedinými protivníky. Pomocí Electrolyzer si otevřete dveře a probojujte se až do kontrolní místnosti, kde musíte nejprve opravit ovládací panel (použijte Electrolyzer). Pak pomocí jeřábu přesuňte velkou bednu k východu vlevo. Pak vás čeká další lineární část úrovně. Probojujte se až do další kontrolní místnosti, kde to bude nyní s jeřábem o něco těžší. Ve druhé místnosti zvedněte červenou bednu a vraťte se s ní do první místnosti. Položte jí ke dveřím, které svým výbuchem zničí. Pak s jeřábem dojeďte až do třetí místnosti, kde musíte modrou bednu postavit k východu. Nyní se můžete probojovat až k výtahu, kterým vyjedete k místnosti s Clankem.

Jako Clank vyjděte ven a pomocí jeho vrtulky přelétněte na kruhovou plošinu. Kolem sloupu se probojujte až ke skupince robotků, které budete potřebovat (osvoboďte je). Vraťte se k robotovi s laserem a přikažte jim, ať na něj zaútočí. Za druhým robotem s laserem osvoboďte mostního robota nalevo. Ten vám svým mostem umožní překročit široké propasti. Za velkým oranžovým blokem osvobodíte zdvihače, který blok vyzvedne a uvolní vám cestu. Nyní znovu použijte mostního robota a probojujte se ke dveřím, které vám robotci otevřou tím, že vejdou do malé stavby napravo. Nyní můžete začít používat vysoký výskok (před skokem podržte L1) a dlouhý skok (v běhu zmáčkněte najednou ⊗ a L1). Díky tomu se dostanete na kruhovou plošinu, odkud se teleportujete zpět k lodi.

Nyní vám zbývá jen návštěva Clankova bytu. Z křižovatky u obchodníka pokračujte na východ a dojděte až k popelnici, jejímž zničením si nejen otevřete cestu dál, ale také přivoláte skupinku robotů. Na cestě do bytu narazíte na spoustu popelnic, takže si pěkně zastřílíte. Až dorazíte do bytu, tak zde najdete dva velmi důležité vynálezy. **Grindboots** vám umožní grindování po speciálních kolejnicích a **Swingshot** použijete pro změnu jako vystřelovací lano. Vyjděte na balkón, ze kterého vidíte ve vzduchu se vznášející zelenou kouli. Namiřte na ní Swingshot a podržte střelbu. Ratchet se ke kouli přitáhne. Na modré koule tento vynález působí trochu jinak. Pomocí nich si přitáhnete objekt, na kterém je připevněna. Pokud si chcete vyzkoušet Grindboots, tak se podívejte na mapu a doběhněte ke kolejím (jsou to ty čáry v severní části města), na které se vytáhnete pomocí Swingshotu. Na konci překážkové dráhy (musíte také přeskakovat na koleje do stran) najdete prodavače, který vám může za platinové šrouby vylepšit vaše zbraně.

### Barlow

Na planetě Barlow vám jako první doporučujeme zlikvidovat bojovníky místního kmene. Vejděte do tunelu vedle elektronického obchodníka a probojujte se mezi malými zvířátky až k prvním bojovníkům, kteří se vás pokusí obklíčit. Při boji s nimi si vždy kryjte bok a pokuste se je postřílet z co největší vzdálenosti. Pokud byste narazili na bojovníka sedícího na velkém zvířeti, tak ho co nejrychleji sestřelte. Jde totiž o velmi nepříjemnou kombinaci. Nakonec se probojujete až k velké mříži, která se před vámi zasune. Jakmile ji překročíte, tak se za vámi opět vysune a vy budete čelit mnohoná-

sobné přesile. Připravte si tedy některou z účinnějších zbraní s dostatkem munice. Za touto arénou najdete obchod se zbraněmi z prvního dílu hry (pokud máte na paměťové kartě uloženou hru, tak získáte zbraně z této hry zadarmo).

Za obchodem přeskočte pomocí dlouhého skoku širokou mezeru a pomocí Electrolyzer si opravte vznášedlo, se kterým se potom můžete účastnit místních závodů. Musíte vyhrát alespoň závod pro začátečníky, abyste získali polohu srazu motorkářů. Pak buď pokračujte v závodění, nebo se vraťte ke své lodi a pokračujte směrem na sever. Zde se hlavně pomocí Swingshot musíte dostat do staré továrny (plošinky s raketovým motorem si můžete přitáhnout také pomocí Swingshot). V té získáte za 1 000 šroubů vynález jménem **Thermanator**. Pomocí něj si rozmrazte vodu v tunelu, kterým můžete proplavat do sousední místnosti. Zde si vodu opět zmrazte a přeběhněte po ledu na druhou stranu.

### Notak

Polohu této planety se dozvíte po úspěšném absolvování boje v úrovni Thug Rendezvous. Až sjedete výtahem k místnímu obchodníkovi, tak vám doporučujeme nejprve si projít promenádu. Nepřecházejte tedy most a místo toho najděte vchod do obrovské budovy vlevo. Před vámi je lineární část úrovně, ve které půjde čistě o boj. Nejnebezpečnější jsou zde velcí roboti, kteří na vás střílejí modré koule. Pokud je nemáte přímo ve výhledu, tak ihned po zvuku výstřelu nadskočte. Tím byste se měli jejich útokům v pohodě vyhnout. Při souboji se vznášedly používejte úkroky. Na konci promenády se vám pak za odměnu zvýší maximální zdraví.

Nyní můžete přeběhnout přes most a za ním se porozhlédněte po vchodu do budovy vlevo. Pomocí Thermanatoru zmrazte vodu a pokračujte dál. Po několika plošinách se probojujte až na střechu nejvyšší budovy, na které získáte polohu Ship Shag (tam si můžete vylepšit svou loď). Když půjdete na okraj plošiny, tak hluboko pod sebou uvidíte nábřeží plné robotků. Seskočte na něj a dostanete se za silové pole, které zatím nemůžete deaktivovat. Přes most se probojujte ke vchodu do stoky, ve které by se měl nalézat tajemný zloděj.

Nejprve narazíte na odrážecí stěny, po kterých musíte vyskákat nahoru. Ve velké hale zmrazte vodu, takže se snadno dostanete ke šroubu na druhé straně nádrže. Tímto šroubem si vysunete můstek, po kterém se dostanete do další části haly. Seskočte dolů a dalším šroubem si vysunete můstek, ke kterému se dostanete po opětovném rozmražení vody. Po můstku přeběhněte k nádrži, kde musíte vodu zmrazit při nejvyšším stavu hladiny. U další dvojice propojených nádrží zmrazte hladinu tak, abyste mohli proběhnout tunelem a na druhé straně vyskákat na ochoz bazénu. Pak vodu rozmrazte a opět zmrazte s nejvyšší hladinou. Pak už stačí po ledu proběhnout posledním tunelem a za 6 000 získáte od trojice robotků polohu planety Siberius. Vznášedlem se dostanete zpět ke své lodi.

### Siberius

Na této zmrzlé planetě máte jediný úkol. Musíte najít a pokusit se zlikvidovat tajemného zloděje. Vašimi prvními protivníky budou vylepšené červené koule, které budou nebezpečnější než ty z první úrovně. Tyto modely totiž vysouvají své čepele mnohem dříve. Pokuste se je tedy zničit z dálky, nebo z výskoku. Jako další se vám předvedou vylepšení roboti MSR. Ti mají prodloužený dosah svých zbraní, takže budí celkem respekt. Po nějaké době se po římsách a malých plošinkách dostanete až k obrovskému nákladnímu transportéru. U obchodníka opodál si doplňte munici do svých oblíbených zbraní, protože ji budete opravdu potřebovat.

Pokud jste připraveni na tvrdý boj, tak naskočte do nákladního transportéru. Uvnitř využijete hlavně zbraně s hromadným účinkem (Blitz Cannon nebo Gravity Bomb). Prostřílejte se k předním dveřím, odkud se pomocí Swingshot dostanete na střechu dalšího transportéru. Opět pobijte několik vln protivníků a pomocí Swingshot postupujte stále dál, dokud s vámi poslední transportér nehavaruje. Nyní se musíte probojovat až do kruhové arény, ve které se postavíte zloději a spoustě jeho pomocníků. Vřele vám doporučujeme použít Mini-Turret, které zde fungují výborně. Během jejich palby se totiž můžete věnovat úhybným manévrům. Po závěrečné animaci se automaticky přesunete na další planetu.

### Tabora

Vaším prvním úkolem bude dostat se z jeskyní zamořených nejrůznější havětí. Vašimi hlavními protivníky budou podivní červi, kteří vydrží poměrně dost zásahů (pokud narazíte na početnější skupinku, tak použijte nejprve Gravity Bomb). Občas narazíte také na skupinky s hnízdem, jehož zničení by vždy mělo být vaší prioritou. Až se probojujte k první zelené kouli určené pro použití Swingshot, tak se připravte na novinku. Po zhoupnutí na laně budete muset použít vrtuli nebo proudový motor, abyste doletěli až za lávu. Až se dostanete ke druhé zelené kouli nad svažujícím se tunelem, tak opět použijte Clankovu schopnost prodloužit váš let. Na konci jeskyně získáte polohu planety Dobbo a výtahem se dostanete do malé vesnice.

Zde u vaší lodi stojí stařík, který vám ji za 10 krystalů opraví. Nejprve ale prozkoumejte jeskyni, která začíná za jihozápadním domkem. Prostřílejte se až k jezírku, ve kterém je umístěna podivná houpačka. Skočte na její bližší konec a až bude ten vzdálenější v nejvyšší možné pozici, tak vodu zmrazte. Thermanator využijete také u vodopádu, který můžete po zmražení použít jako odrážecí stěny. Nahoře získáte kluzák, který se vám bude určitě hodit. Vyzkoušejte si ho v kaňonu, na jehož druhém konci najdete platinový šroub a teleport. Nyní můžete v okolí vesnice vybojovat 10 fialových krystalů, za které vám stařík opraví loď. Pokud si chcete vydělat, tak

pokračujte ve sbírání krystalů, které od vás stařík vykoupí za 1 000 šroubů (v poušti je celkem 100 krystalů).

**Dobbo**

Kousek za elektronickým obchodníkem najdete teleport, který vás přesune rovnou do obrovského testovacího zařízení. Před vámi se ve vzduchu vznáší několik podivných létajících talířů, které dokáží být pěkně nepříjemné. Použijte na ně některou z účinnějších zbraní (jakmile se začnou bránit, jsou velmi nebezpečné). Pokračujte dál a po chvilce se probojujete k můstku, přes který se valí modré elektrické výboje. Střelte do přístroje, který je vysílá. Tím si velmi ulehčíte souboje za můstkem. Cestou vás ještě čeká setkání s tankem a základními obrannými roboty. Na konci použijte Dynamo a po plošinkách přeskákejte až k počítačovému terminálu. Ten je bohužel nefunkční, takže se budete muset otočit a na kluzáku prolétnout na druhou stranu budovy. Tam pomocí Electrolyzer opravte generátor a teleportem se vraťte k terminálu. Ten vám za 10 000 šroubů přehraje animaci a sdělí polohu další planety.

Po návratu k lodi byste se měli vydat na průzkum zbývající části planety. Za obchodníkem zatočte doprava a začnete se probojovávat dál po plovoucích plošinách. Tato část planety je opravdu náročná. Jako primární zbraň vám doporučujeme použít Minirocket, která zde výborně platí na strážní roboty i tanky. Ke konci využijete také Dynamo a Swingshot. Až se dostanete k otazníku, tak vás čeká výlet na měsíc, kde si jako obří Clank budete muset poradit s podobně velkým protivníkem. Klíčem k vítězství jsou helikoptéry, které vám po zásahu pěstí zanechají nějaké to zdraví (nesmíte na ně útočit raketami). Jakmile tedy váš protivník odběhne, doplňte si zdraví jejich ničením. Po návratu na zem získáte polohu planety Joba.

**Joba**

Na této planetě si užijete jak závodů, tak soubojů. Nejprve vám ale doporučujeme zkusit ty závody. Přeběhněte můstek za obchodníkem a zahněte doprava. Pomocí Swingshot se dostanete až do garáže, kde vám jeden z motorkářů půjčí své vznášedlo. Opět musíte vyhrát alespoň základní závod, za který dostanete jako odměnu **Charge Boots**, které vám umožní rychle se přesunovat na větší vzdálenosti. Vraťte se k obchodníkovi a vydejte se od něj směrem na sever.

Cesta k aréně je velmi obtížná. První dveře si otevřete pomocí Dynama, které použijete na stroj vpravo. Uvnitř se musíte rychle probojovat první chodbou, jinak se vám dveře na jejím konci zavřou přímo před nosem. Za budovou narazíte na skupinku bojovníků pobíhajících kolem děla (střelce obsluhujícího dělo musíte zastřelit jako prvního). Až budou všichni mrtví, pomocí děla zničte dveře vedoucí dál. Cestou narazíte na větší množství kmenových bojovníků, kteří budou jezdit na podivných zvířatech nebo ochotně skočí do dělové věže. Pokuste se na ně využít velkého dostřelu Minirocket nebo Pulse Rifle.

Ve druhé polovině cesty vás čeká jízda na plošince, kterou si aktivujete pomocí Dynama. Během jízdy musíte přeskakovat vysouvající se válce a hranoly (nenechte se strčit do propasti). Pak už zbývá jen budova, z níž se svezete po laně k chlapíkovi, který vám prodá **Levitator** za 20 000 šroubů. Běžte ke značce, na které ho můžete automaticky použít. Doleťte až k hlavnímu vchodu vedoucímu do arény (musíte vyletět dost vysoko), ve které budete muset absolvovat nejméně dva souboje. Za ten první totiž získáte **Gravity Boots** a za druhý **Infiltrator**. Ten si vyzkoušíte hned po opuštění arény. Pomocí něj si totiž musíte vypnout silové pole před taxíkem (vlevo vidíte časový limit, během kterého musíte vytvořit na kouli uzavřený okruh).

**Todano**

Pro získání polohy této planety budete muset nejprve zničit všechny obranné věže na základně Deep Space Disposal (pozor na roboty, kteří začnou věže ihned po jejich zničení opravovat). Nejprve si projděte expozici raket a pak pomocí Electrolyzer opravte výtah, který vás vyveze na vysokou přehradu. Zde nejprve pokračujte směrem na západ, kde vidíte bránu blokovanou silovým polem. Nalevo od něj vidíte ovládací panel, na který budete muset použít Infiltrator. Nad minovým polem za branou se vznáší robot, který je velmi nepříjemným protivníkem. Doporučujeme vám odstřelit ho z bezpečné vzdálenosti pomocí Pulse Rifle. Minám se naštěstí snadno vyhnete (po jejich aktivaci prostě vyskočte a nic se vám nestane). Nyní se musíte prostřílet několika halami, ve kterých narazíte na skupinky strážních robotů (v některých místnostech se budou poměrně dost dlouho obnovovat). Na místě označeném otazníkem najdete terminál, u kterého získáte polohu planety Boldan.

Vaším druhým úkolem na planetě je prozkoumat zbytek továrny. Od obchodníka se tedy vydejte směrem na sever a přeběhněte úzký můstek. Připravte si Tractor Beam, který budete potřebovat prakticky v každé místnosti. Pomocí velkých válců si vytvoříte průchody v silovém poli (válec umístěte vždy v jeho levé části). Také budete muset přesouvat údržbářské roboty na místa označená stopami. Novinkou jsou válce s raketami. Ty musíte přesunout do patice, která jim odpovídá svou výškou (vždy musíte umístit všechny rakety). Posledním typem překážky jsou dlouhé chodby s paprsky těsně nad zemí. Zde musíte válec umístit na neznící pás a pak přeběhnout podél něj (nebo se můžete svézt přímo na něm). Odměnou za snahu

vám bude Sheepinator, což je velmi zajímavá a účinná zbraň.

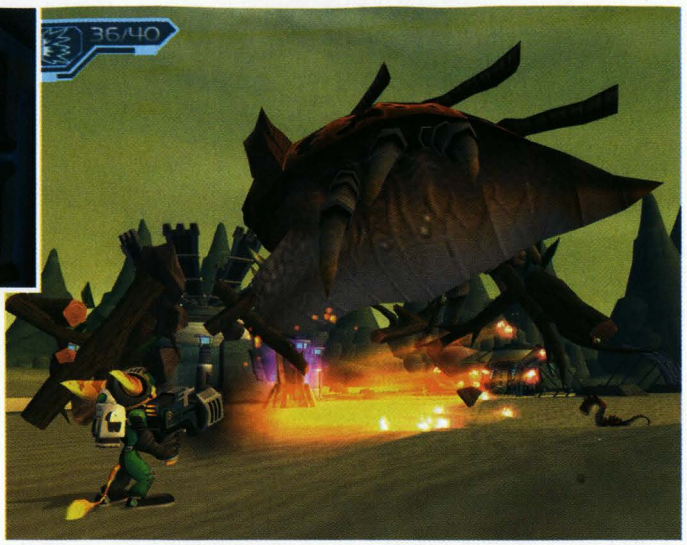
### Boldan

Na této planetě si budete muset nejprve otevřít hlavní vchod. Skočte na taxík zaparkovaný vedle vaší lodi a výtahem sjeďte do podzemí, kde budete muset použít Levitator. Pomocí něj nejprve proletíte chodbou plnou ozubených kol. Na plošince za ní se otočte doleva a proleťte v protisměru tunelem plným vznášedel (zde musíte hodně šetřit palivem). Pak stačí proletět mezi sršícími kabely a výtahem vyjedete k tlačítku otevírajícímu hlavní vchod. Pak zatočte doprava a z malé věže si zagrindujte po vedení vysokého napětí. Na konci dlouhé překážkové dráhy najdete předmět zvyšující vaše maximální zdraví.

Nyní se musíte pustit do nejtěžší části této planety. Od hlavního vchodu se vydejte směrem k velké budově. Zde proti vám budou stát velmi schopní roboti, jejichž střelba je nechutně přesná. Ideální zbraní je zde Bouncer. Stačí střelit mezi roboty několik bomb a pak se můžete v klidu schovat. Pokud chcete bojovat na větší vzdálenost, tak zkuste Seeker. V budově s elektronickým obchodníkem budete poprvé potřebovat Gravity Boots. Několikrát zde totiž budete muset chodit po kovových plošinách nebo budovách. Na konci úrovně budete nevyhnutelně uvězněni.

### Aranos

Vracíte se na létající základnu, kde celá hra začínala. Tentokrát bude první na řadě Clank, se kterým budete muset přeskákat na druhou




stranu nádrže plné lávy (pozor na její stoupající hladinu). Novinkou bude Hammer Bot, který může svým kladivem rozbíjet velké bedny blokující cestu. Až dorazíte do místnosti s houpačkou, tak si stoupněte na její levý konec a úder kladivem vás vymrští nahoru. Pokračujte dál a pomocí robotků se probojujte až ke zdroji elektřiny, který vypnete tlačítkem před ním. Jako Clank se nyní budete muset probojovat z vězeňského oddělení. Jedinou novinkou na vaší cestě budou plošinky se zeleným světlem. Musíte na ně včas doskočit, protože červená plošinka už neaktivuje tu další a vy můžete začít skákat od začátku.

Při druhém úseku hraném za Clanka bude klíčový robot, který může stavět mosty. Vyjeďte s ním do patra, odkud z jeho mostu můžete seskočit ke skupince robotků. Následuje snadnější úsek, na jehož konci se dostanete na přistávací plochu. Nyní se musíte na plochu dostat také s Ratchetem. Vaším posledním úkolem je vypnout štít blokující vaši loď. Z přistávací plochy vedou dvoje dveře. Těmi vlevo si můžete doletět pro figurku kapitána Qwarka a těmi vpravo prolétněte několika chodbami až do kontrolní místnosti. Zde získáte polohu nepřátelské flotily a tlačítkem na zemi můžete vypnout štít kolem vaší lodi.

### Snivelak

Na přistávací ploše použijte Swingshot, kterým se dostanete až k hlavnímu vchodu do základny. Ten je bohužel blokován štítem, který nemůžete vypnout. Stáhněte si tedy kolej vedle vchodu a grindujte po ní až na zem. Zde musíte použít Dynamo a po jezdících plošinách vyskákejte až na můstek, na jehož druhé straně budete muset proběhnout mezi rotory několika vrtulníků (proběhněte malou mezerou, která je přímo uprostřed). Nakonec se dostanete k trojúhelníkové vystřelovací plošině, která vás dostřelí až za silové pole. Nyní stojíte na začátku dlouhého mostu, na kterém stojí několik tanků.

Před vámi je dost nepříjemný úsek doslova přeplněný protivníky. Pokud nemáte ve výzbroji dostatek těžších zbraní (Minirocket, Bouncer, HK22 atp.), tak prakticky nemáte šanci. Před vámi je totiž kromě většího množství tanků a vrtulníků také spousta malých opevnění plných pěšáků. Základnou se musíte prostřílet až do jejího středu, kde narazíte na obrovského robota. Nyní je čas porozhlédnout se po vystřelovacích plošinách, které jsou rozmístěny po celé základně. Většina z nich vás vystřelí přímo k dělu, kterým můžete zaútočit na robota. Ten na vás bude vysílat naváděné bomby, které musíte za každou cenu sestřelit (ubírají vám poměrně dost zdraví). Jakmile se robot přiblíží k dělu a bude se ho chystat zničit, tak rychle vypadněte. Musíte si najít jinou vystřelovací plošinu, která vás dostane k dalšímu dělu. Tento postup opakujte, dokud robota nerozstříláte.

### Smolg

Nejprve se pustíme do průzkumu skladišť. Jděte k vystřelovací plošině, která vás katapultuje na začátek obrovské skladištní haly. V té budete muset hledat tlačítka, kterými si vypnete silová pole blokující cestu dál. Také budete muset použít Dynamo, kterým rozhýbete jezdící pásy (z toho prvního pak můžete přes bednu vyskočit na vyšší kontejnery). Také aktivujete jeřáby, které vás pak na nejrůznějších plošinách nebo bednách přesunou do další části haly. Až se dostanete na její konec, tak získáte polohu planety Greblin. Nyní musíte přeskakovat po malých plošinkách (budou se pod vámi propadat) směrem k otazníku. Zde najdete část přístroje nazvaného Hypnomatic.

Až se dostanete zpět ke své lodi, tak se porozhlédněte po zelených koulích určených pro Swingshot. Před vámi je série několika plošin a skladišť, mezi kterými se budete pohybovat pomocí Levitatoru. Některé plošiny jsou na hranici doletu, takže si budete muset natrénovat ekonomické létání (přerušovaným spouštěním raket udržujte přímou letovou hladinu). Také se vyhněte

transportním vznášedlům, která vám občas mohou blokovat cestu. Na konci této strastiplné cesty najdete mimozemšťana, který vám za 40000 šroubů prodá polohu planety Damosel.

**Damosel**

Doběhněte do kruhové budovy, ze které se můžete vydat na tři strany. Nejprve běžte doleva, kde si podruhé ve hře zabojujete jako obří Clank. Tentokrát bude vaším protivníkem létající talíř, ale jinak bude vše probíhat stejně jako při prvním souboji. Základem vaší taktiky musí být pravidelné doplňování zdraví, které získáte ničením malých chodících talířů (musíte je stejně jako vrtulníky ničit pomocí pěstí). Rakety si tedy šetřete na létající talíř, který je bohužel dost rychlý a špatně se vám bude chytat. Až bude téměř zničený, tak z něj začnou sršet podivné výboje. Můžete ho snadno dodělat tím, že na něm budete skákat. Po návratu na Damosel proběhněte kolem obchodníka a pokračujte rovnou na koleje přímo naproti vám. Po dost složité trase (budete muset přeskakovat také na jedoucí vlaky) se dostanete až na plošinu, kde získáte druhou část přístroje Hypnomatic.

Nyní se můžete pustit do hlavního problému planety. Tím jsou přemnožení Protopeds, kteří zamořili obytnou část města. Vaším úkolem je vyčistit ulice od všech nepřátel, na které narazíte. Mezi Protopeds to budou ještě roboti, kteří vám situaci pěkně zkomplikují. Pokud ale máte vylepšený štít, tak to bude hračka. Zničte všechny přístroje produkující Protopeds a probojujte se až k muži, který vám může sestavit **Hypnomatic**. Pokud máte všechny tři části (tu poslední získáte na Grelbinu), tak si ho nechte za 10 000 šroubů sestavit. Rovnou ho použijte na robota, který stojí opodál za mřížemi. Až ho budete kontrolovat, tak se probijte až k soše, u které si musíte stoupnout na červené tlačítko. Tím si přivoláte taxík, který vás doveze k lodi.

**Grelbin**

Zde bude vaším prvním úkolem získat 9 měsíčních kamenů, za které vám stařík u díry v ledu odstraní z cesty velký modrý balvan. Princip je podobný jako na planetě Tabora. Na zasněžené pláni hledejte modré krystaly, ze kterých získáte měsíční kameny. Na protivníky je zde velmi účinný Bouncer, který vám ušetří spoustu starostí s velkým množstvím protivníků. Až budete mít dost měsíčních kamenů, tak se teleportem v malé místnosti dostanete na začátek dlouhé jeskyně. Tu budete muset proletět na kluzáku, což by nemělo být zase tak těžké. Dostáváte se do prostoru dolu, ve kterém se musíte vždy porozhlédnout po tlačítku otevírajícím dveře. Vaším cílem je aktivovat systém, který venku vysune kovové rampy. Po těch se nyní můžete dostat i do zbývající části zasněžené pláně. Pusťte se tedy do dalšího sbírání měsíčních kamenů. Tentokrát jich budete potřebovat 16, takže vám jejich sbírání asi chvilku potrvá. Až je budete mít, tak se opět vraťte ke staříkovi, který vám za ně prodá poslední část přístroje Hypnomatic.

Pokud máte Hypnomatic kompletní, tak se můžete pustit do plnění posledního úkolu. Tím je nalezení Angely. Použijte teleport kousek od vaší lodi a v dole ovládněte robota na druhé straně propasti. Vyskočte s ním nahoru a ovládněte dalšího robota za silovým polem. S ním se musíte prostřílet až k další úzké mezeře, za kterou ovládnete posledního robota. S ním dojeďte až k tlačítku, kterým si aktivujete řadu plošinek. Nyní můžete opět jako Ratchet pokračovat dál a probojovat se až k dalšímu robotovi. S ním sjeďte dolů výtahem a probojujte se k silovému poli, za kterým najdete dalšího ovladatelného robota. S ním se probojujte k tlačítku, kterým zaplavíte celý důl. Jako Ratchet musíte proplavat až k teleportu, kterým se dostanete k domu obklíčenému Protopeds. Probojujte se ke dveřím a získáte polohu poslední planety.

**Yeedil**

V poslední úrovni žádnou možnost volby nemáte, prostě se musíte probojovat k přístroji, který duplikuje Protopeds. Jděte na okraj přistávací plochy a použijte Hypnomatic, kterým ovládnete robota na druhé straně. Opět vás čeká předávání štafety a boj s mnoha protivníky. S posledním robotem budete muset pomocí tlačítek na zemi vypínat silová pole a probojovat se až k tlačítku, které aktivuje zelené koule pro Swingshot. Po těch se zhoupněte mezi silová pole a pokračujte k továrně. U vchodu vás čeká nepřehledná bitva, ve které by měl být základem vašeho arzenálu Bouncer (pokud možno vylepšený). Až pobijete všechny protivníky, tak se vám otevřou dveře v levém zadním rohu haly. Dostanete se do podobné haly, ve které musíte opět použít Hypnomatic. Nyní si jako robot pořádně zabojujete. Musíte totiž postřílet všechny protivníky v místnosti. Pokud vám dochází čas, tak se přepněte na jednoho z robotů u propasti. Až budou všichni protivníci mrtví, tak najeďte na tlačítko v malé zadní místnosti.

Jako Ratchet se vraťte do předchozí haly a běžte k nově přístupnému teleportu vlevo. Tím se dostanete do hlavní části továrny. Zde vás čeká lineární část, ve které si pořádně zabojujete. Připravte se na hordy robotů, kteří se budou v některých místnostech objevovat v celých vlnách. Také narazíte na dvojice tanků, které vydrží opravdu dost zásahů. Při boji na malých plošinkách rozhodně používejte štít, díky kterému vás zásahy nesrazí do propasti. Nakonec se probojujete až ke kruhové hale, ve které vás čeká souboj se zmutovaným Protopedem. Jeho hlavním útokem je koulení, kterému se musíte za každou cenu vyhnout. Vážnému zranění totiž nezabrání ani štít. Jakmile se Protoped přestane koulet, tak očekávejte jeden z útoků na dálku nebo vychrlení spousty malých klonů. Pokud máte Heavy Bouncer nebo Megarocket, tak by pro vás souboj neměl být příliš těžký. Po vítězství si vychutnejte závěrečnou animaci.

**Jakub Holý**

# Sonic Heroes

**Přinášíme vám návod na absolvování** hry v podání týmu SONIC.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sega ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Sonic Team ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 71 %

Týmový systém je zajímavým osvěžením série.

## 1. SEASIDE HILL

**Mission: Head for the whale island!**

Rozběhni se vpřed a veden Knucklesem proběhni cestou k nárazníku, jenž tě vymrští vzhůru. Pokračuj dolů kopcem, rozběhni se a přeskoč přes vodní hladinu ke spirále, za níž znič několik robotů a kvádr, za kterým se skrývá nárazník. Odraz se od něj vzhůru, znič další dva kvádry a robota. Se Sonicem v čele proleť spirálou, na konci dráhy rozbij kvádr a od nárazníku se odraz ke kleci se „Special Stage Key". Odraz se k další skupině robotů, znič je i čtveřici kvádrů a skoč na dráhu, kterou se dostaneš na ostrov. Poté, co se necháš vystřelit kanónem na sousední ostrůvek, vyleť s Tails vzhůru a zlikviduj zelené vznášedlo. Předej vůdcovství Sonicovi a přeskoč k nárazníku, který tě vystřelí nahoru ke dvojici robotů. Po jejich likvidaci ustanov šéfkou týmu Tails, vyleť nahoru a proběhni stezkou k početné skupině nepřátel. Znič je a přes několik zátarasů, tvořených kvádry, se přesuň na pláž, kde se vypořádej s dvojicí protivníků. Pak předej velení Sonicovi, naskoč do kanónu a ten tě vystřelí do sousedního úseku pláže, kde se utkáš s několikačlennou skupinou mechanoidů. Další kanón a další odpálení v podobě dělové koule tě přemístí na dráhu, na jejímž konci čekají nepřátelská letadla. Až je rozstříláš, vyleť s Tails o úroveň výše a pošli k zemi další letku. Nech se vymrštit vzhůru, sestřel dvojici červených letadýlek a přeběhni ke kvádru opodál. Knucklesem ho rozbij a v následném sprinterském úseku znič dvojici robotů a další dva kvádry. Na konci chodby, vpředu a vlevo, nalezneš power-upy a Special Stage Key. Ve finále předej vedoucí funkci Sonicovi a naskoč do kanónu uprostřed místnosti, který tě krkolomnou dráhou vystřelí k autíčku. Projeď tratí k nepřátelské hlídce a po její likvidaci absolvuj další úsek tratě. Posléze se ocitneš na prostranství s kvádry, kde sveď souboj s roboty. Nakonec seber cílový prsten.

## 2. OCEAN PALACE

**Mission: Escape from the ancients ruins!**

Proběhni úvodní trať, pověř velením Knucklese a rozraz dveře vedoucí do dalšího úseku. Zlikviduj skupinu robotů, nějaké ty kvádry a vyleť s Tails nahoru. S Knucklesem v čele doběhni k ventilátorům a dvojitým stiskem ⊗, tzv. Triangle Jumpem, se vznes ke kleci s klíčem. Pak se odraz od blízkého nárazníku o úroveň výše, kde rozbij pár kvádrů a robotů. Rozraz dveře vedoucí do sousední oblasti, seběhni po dráze k dalšímu ventilátoru a vznes se k dalším zavřeným dveřím. Po rozražení dveří Knucklesem se vznes s Tails na kamennou římsu, kde sesbírej řádku prstenů. Svěř vedení opět Knucklesovi, proleť se k ventilátoru a pokračuj v cestě vzhůru na zelené prostranství se spoustou prstýnků a v kvádru ukrytým životem. Po jeho získání seběhni po dráze a vystoupej po schodech ke dveřím. Rozbij je, rozběhni se k trati a se Sonicem na první pozici skoč na plošinu s kanónem. Přes další plošiny na hřbetech želv přeskákej k betonové zdi se třemi nárazníky. Odraz se od nich nahoru a Triangle Jumpem se vznes výše, k početné eskadře robotů. Poté, co je rozmontuješ, pokračuj dál až k několika kvádrům bránícím dalšímu postupu. Rozbij je a urychlovačem se přenes ke kamenným dveřím. Za nimi se odraz pod Sonicovým vedením od nárazníku na podstavci k dráze, na níž budeš utíkat před obřím ostnatým kolem. Pokud se ti podaří utéci, seber cílový prsten a hurá do další mise.

## 3. EGG HAWK

Pronásleduj Bosse se Sonicem na vedoucí pozici a v jeho blízkosti na něj útoč Tailsinými Thunder Shoty. Až doběhneš na pláž, znič zde se vyskytující letadýlka, visíce se žlutou bezpečně ve vzduchu. Pokračuj v útocích na bosse a poté ho pronásleduj na další pláž, kde ho znič.

## 4. GRAND METROPOLIS

**Mission: Rescue the city under the control of Egg-man!**

Utíkej vpřed, pomocí Tails likviduj letadla a Knucklesem odstraňuj z cesty pozemní roboty. Můžeš také použít Sonicovo Blue Tornado, a to speciálně na želví terminátory, které začneš potkávat. Až sundáš toho prvního, uvolněnou cestou postupuj dál až do objektu, v němž po likvidaci spousty nepřátel, otvírajíce několikero dveří, dorazíš do místnosti s tyčí. Blue tornadem vyšplhej po tyčce. Uvedenou techniku několikrát použij na vícero podobných úsecích, až konečně zdoláš extra dlouhou tyč. Po jejím zdolání se nech o kousek dál vystřelit z děla, sjeď po zábradlí (zrychluj pomocí stisku ⊡) a poté se nech nárazníky vystřelit k želvímu strážci. Po jeho zničení pokračuj po uvolněné cestě k urychlovačům, které ti dají více rychlosti pro průlet cílovou rovinkou, za níž čeká vysloužený cílový prsten.

## 5. POWER PLANT

**Mission: Escape from the chaotic plant!**

Postupuj vpřed, znič letadla, bleskové zelené vznášedlo a pak vyleť nahoru. Po eliminaci dalších letadýlek, o kousek dále, sestřel klec s bonusem, a pokračuj v krasojízdě, likvi-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

**Start »** pauza
**Levý analog »** pohyb
**Pravý analog »** pohled z první osoby
**Křížek »** skok / speciální akce
**Čtvereček »** akční tlačítko
**Kolečko »** změna formace ve směru hodinových ručiček
**Trojúhelník »** změna formace proti směru hodinových ručiček
**R1 »** Team Blast
**R2 »** rotace kamery vpravo
**L2 »** rotace kamery vlevo

dujíce další letadýlka, až proběhneš pod bucharem po dráze k tyči, za níž čeká želva. Znič strážce, přeleť k rotující plošině a následně prolítni dráhou k několika dalším nepřátelům a také Special Stage klíči. Postupuj vpřed, absolvuj slalom mezi firebally a po zničení další želvy stoupej vzhůru. Prolítni dráhou a po několika dalších soubojích v podobných lokacích, jako byly ty v předchozích řádcích popsané, skončíš u červeně zbarvené šachty s lávou. Tvým úkolem je dostat se vzhůru rychleji než láva, která začne stoupat ihned poté, co vletíš dovnitř. S Tails v čele proto neváhej ani chvilku a pomocí urychlovacích prstenců (místy budeš muset přeběhnout po červených přepážkách) se dostaň co nejvýše, k zábraně ve formě světelné mříže. Po likvidaci zde se nacházejících nepřátel deaktivuj mříž a stoupej obdobným způsobem jako doposavad ještě výše, kde nakonec po náraznících vyskákej zcela nahoru, ke dvěma bleskovým vznášedlům, po jejichž odstranění rozbij Knucklesem zamřížovaný nárazník a odraz se od něj k cílovému prstenu.

## 6. TEAM ROSE

Z bezpečné vzdálenosti, ze vzduchu ostřeluj nepřátelský tým Tailsinými Thunder Shooty. Po nabití můžeš završit svou ofenzívu Team Blastem.

## 7. CASINO PARK

**Mission: Dash through the giant theme park!**

Skoč do kanónu a nech se vystřelit do pinballové hrací skříně. Pomocí nárazníků a pák se dostaň na horní konec stolu, seskoč na schody, ve směru šipky se přes nárazníky dostaň k želvě, strážící vstup do následující oblasti. Odstraň želvu, použij páku u dveří, projdi k bedýnce se Special Stage klíčem a po jeho sebrání rozbij Knucklesem skleněnou podlahu. Sleť na pinballový stůl a z jeho horní části se skutálej ke dvěma nárazníkům, mezi nimiž leží bedýnky. Rozbij je a za nimi seber „nesmrtelnost". Odraz se od nárazníku nahoru, poraz roboty a udeř do nárazníku. Přes ruletu a skleněný vodící žlábek se skutálej na další pinballový stůl. Odtud se ve směru šipek přesuň k želvám, po jejich likvidaci otevři s Tails pomocí dvou spínačů dveře, za nimiž znič droida. Rozbij sklo a obdobným způsobem jako v předchozích sekcích se dostaň přes několik herních ploch k vratům, která jsou střežena dvěma roboty. Až je vyřídíš, vyleť vzhůru s Tails a pákou nad nimi otevři vchod do sousední lokace. Čeká tě průlet posledním pinballovým stolem a za ním červený koberec, po němž vystoupáš k cílovému prstenu.

## 8. BINGO HIGHWAY

**Mission: Blast down the high-speed slides!**

Skoulej se přes pinballový stůl ke strážcům brány a po jejich porážce doběhni k ventilátoru. Knucklesovým Triangle Jumpem vyleť nahoru ke skupině robotů. Zlikviduj je, seber klíč a rozbij sklo. Sleť o úroveň níže, po zničení nepřátel spínačem vzadu zastav obří kostky a přeleť po nich na hrací pole rulety. Přes Bingo, kde můžeš zkusit posbírat výherní čísla a přes několikátý pinballový stůl se přesuň ke kostce hlídané trojicí robotů. Znič je a po sadě kostek s nárazníky doskákej k dalším nepřátelům. Po boji s nimi spínačem zpřístupni sousední sekci. Absolvuj další souboj, otevři další dveře, přeskákej přes pinballový stůl a po náraznících se přesuň vpřed ke skupině robotů. Po jejich likvidaci se z nárazníku v horní úrovni přenes k zaskleným zásobníkům s bedýnkami. Sesbírej obsah beden hned poté, co zlikvidueš hlídku a pak aktivací spínače ukrytého v jedné z beden zastav rotující kostky a s jejich pomocí vzlétni k zelenému nárazníku. Odraz se na další Bingo a na jeho horním konci seber (po vystřelení vzhůru) cílový prsten.

## 9. ROBOT CARNIVAL

V boji se stále se objevujícími nepřáteli by ti měl výrazně pomoci Team Blast. Z dosahu nepřátelských zbraní se dostaneš zpravidla vzlétnutím.

## 10. RAIL CANYON

**Mission: Head for the terminal station!**

Sjeď po kolejnicích, zabojuj si a získej Special Stage Key. Pomocí obruče vyjeď vzhůru na další sadu kolejnic, které tě přivedou k vlaku. Vyhni se mu a po tyči, ke které dorazíš, vyšplhej k zelenému bleskovému letadýlku. Znič ho a se Sonicem v čele technikou Light Dash překonej propast a aktivuj s Tails tři spínače. Přelétni za nimi k power-upu a od nárazníku se odraz o úroveň výše k další sadě předmětů a kolejnicím. Na konci tratě uvidíš ohnivý vlak. Obejdi ho a absolvuj dlouhou jízdu kolejištěm, na jehož konci přistaň na plošině, kde několik mechů hlídá klec s klíčem. Sestřel roboty i klec a vystřel s Tails do spínače, kterým vysuneš tyč. Seber klíč a přes tyčku se dostaň na další kolejnice, které by tě měly dopravit - při dobré konstelaci hvězd - k plošině s cílovým klíčem.

## 11. BULLET STATION

**Mission: Destroy Eggman's base!**

Svez se po kolejích na plošinu, odstraň roboty, překonej jámu a Knucklesem zlikviduj trojici zásobníků, bránících dalšímu postupu. Přenes se na další kolejiště, mezi dvěma zásobníky seber klíč a na konci dráhy vyleť s Tails vzhůru. Odstraň Knucklesem vstupní otvor a seskoč na vlak, na němž rozbij bedýnky a pár nepřátel. Na opačném konci vlaku znič energetický zdroj. Sjeď po kolejích na plošinu, naskoč s Tails v čele do kanónu a po likvidaci nepřátel v hořejší oblasti použij pravý ze dvojice spínačů k přehození směru dráhy (obě šipky směřují vpravo). Vlevo od spínačů naskoč na kolejnice, po nichž se svezeš k checkpointu. Doběhni vpřed k ventilátoru, vznes se a přes dvojici tyčí a kolejnice se přemísti ke trojici spínačů. Aktivuj všechny, probij se do šachty a kanónem se nech vystřelit k úzké stezce, vedoucí ke dveřím. Otevři je trojicí spínačů za plotem a vstup do kulaté haly. Po skoku do zásobníku uprostřed bude tým vystřelen a po průletu skalní průrvou můžeš po kolejích sklouznout k checkpointu. Dále použij

Sonicův Light Dash ke zdolání prstýnkové stezky a na konci vlaku, na kterém přistaneš, zdolej propast pomocí Sonicova Triangle Jumpu. Znič zdroj energie, sklouzni k nárazníku a projeď se v autě - skákajíce přes překážky - k dalšímu checkpointu. Za ním znič robota a nahoře aktivuj spínač, který uvolní další, zavřený doposud v kleci. Kontakt s dalšími dvěma spínači ti otevře cestu k cílovému prstenu.

## 12. EGG ALBATROSS

Pronásleduj Albatrosse a vyhýbej se vrženým minám a energetickým útokům. Likviduj objevující se roboty a v případě, že se ti dobije Team Blast, jej neváhej použít. Účinnou pomocí v boji budou i Tailsiny Thunder Shooty. Po chvíli Eggman uteče a můžeš si připsat další body k dobru.

## 13. FROG FOREST

**Mission: Get through the forest where the wild animals live!**

Projdi stezkou k žábě a útokem ji přinuť změnit počasí - díky tomu ve tvé blízkosti vyroste obří rostlina. Vyskákej po listech k urychlovačům a zastav se až u další žáby, kde opakuj prve použitý postup k tomu, aby nedaleko vyrostly velké houby. Vyskákej po nich k checkpointu a pokračuj ve stejném stylu jako dosud až k červenému nárazníku, který tým s Knucklesem v čele vymrští k řadě rostlin, provázaných urychlovači. Za řetězcem plošinek proleť druhou šachtou a po jízdě po stoncích rostlin se ocitneš v oblasti, kde se nachází klíč v kleci, robot a uvězněná žába. Osvoboď klíč i žábu a po změně počasí vyskákej po rostlině nahoru a procvič se v Tailsině střelbě na terče. Odměnou bude život navíc. Po zvládnutí dalších, velmi podobných úseků aktuální úrovně, v závěru naskoč na hadovitý stvol, po němž se dopravíš k cílovému prstenu.

## 14. LOST JUNGLE

**Mission: Venture through the deepest part of the jungle!**

Sleduj stezku k velkému robotu. „Fire Dunk" v Knucklesově podání bude tím pravým ořechovým v boji proti této hromadě železa. Po střetu vyleť s Tails vzhůru a přes stonky sklouzni k černé žábě, která spouští déšť ničící vegetaci. Dále za ní poraz robota, hlídajícího klíč a po sebrání klíče vzleť o patro výše k checkpointu. Přesprintuj tratí k plošinkové oblasti, za níž narazíš na dvojici robotů střežících nárazník. Odraz se od nárazníku a přeskákej po liánách k dalšímu checkpointu, za nímž zlikviduj obřího strážce a po dráze sjeď k houbami porostlé plošině. Přes urychlovač a nárazníky se přenes k další černé žábě a přeskoč ji odrazem od nárazníku na blízké plošince. Po chvilce putování dorazíš k vrtuli s držadlem. Pomocí Sonicova Blue Tornada s ní přeleť k zamřížovanému nárazníku. Znič hlídku, seber za tebou schovaný klíč v kleci a zpřístupněným nárazníkem se odraz k checkpointu. Postupuj dál stejným stylem jako dosud, až dorazíš ke dvojici velkých mechů, stážících nárazník v kruhové jeskyni. Poraz je a odraz se na dráhu, která tě dopraví k zelené žábě. Až zaprší, přeskoč po vzrostlých výhoncích k její černé příbuzné a poté vypleněnou stezkou postupuj k robotu hlídajícímu „Team Blast Ring". Odtud běž dál stezkou a odraz se k checkpointu. V rámci procházení stále stejně vypadajícími úseky úrovně se nakonec dostaneš k odpalovacímu Knucklesovu nárazníku. Nech se vymrštit na stezku, na jejímž konci aktivuj prstýnkovou cestičku a Sonicovým Light Dashem se přesuň k checkpointu a zelené žábě. Po dešti naskoč na výhonek, který tě dopraví k sousedním rostlinám, po nichž se svezeš k listům s černými žábami. Přeskákej po nich dříve, než zmizí pod účinky ničivého deště, až k sérii lián, po nichž se co nejrychleji přehoupej - zdrhajíce před krokodýlem - k trojici zelených žabek a cílovému prstenu.

## 15. TEAM DARK

Několikrát použij Tailsin Thunder Shoot a po chvilce není co řešit. Od věci nemusí být ani použití Sonicova Blue Tornada.

## 16. HANG CASTLE

**Mission: Infiltrate the mysterious castle!**

Poraz stráž u vchodu do hradu a poté skoč na modrou magickou kouli, která obrátí hrad vzhůru nohama. Vyleť s Tails k prstencům, zdolej prstýnkovou stezku Sonicovým Light Dashem a v místnosti se zamřížovanou magickou koulí aktivuj spínač ukrytý v bedně. Otoč hradem, seber Special Stage Key a rozběhni se k checkpointu. Vedle něj v díře, po rozbití bedýnek použij magickou kouli a otoč znovu hradem. Sjeď po kolejnici, přeleť na plošinu s pochodněmi a neviditelnou stezkou (mezi ohýnky) přejdi na sousední plošinu. Odstraň roboty a aktivuj prstýnkovou cestičku. Přes dvojici pohyblivých plošin přeskoč ke kouli a otoč hradem. Otevřenými dveřmi proběhni přes řádku prstenů a robotů ke Knucklesovu odpalovači a nech se vymrštit na římsu, odkud sjeď po kolejnici na dráhu s urychlovači a nebezpečnými bodláky po stranách. Nepanikař v závěrečné fázi sjezdu a dopadneš přímo na magickou kouli, kterou opět otočíš hradem. Nyní sklouzni na věž a přes další se dostaň k robotům hlídajícím další kouli. Po vítězném boji s mechy otoč již poněkolikáté hradem a pokračuj v jeho prohlídce. Po neviditelné stezce přejdi ke dveřím a otevři je pákou nahoře. Zabojuj si a přejdi checkpo-

intem. Postupuj následně dalšími hradními prostory, až se dostaneš ke spirálovitě se točící stezce. Na jejím vrcholu znič své protivníky a sestřel klíč. Pak otoč hradem. Rozbij bedny za tebou a pákou aktivuj prstýnkovou stezku. Zdolej ji a poraz skupinu nepřátelských individuí. Střel do červeného terče Tailsiným Thunder Shootem a otoč hrad uvolněnou koulí. Sestřelením terče vysuň tyč, po níž vyšplhej se Sonicem v čele týmu. Překonej pár tyčí a skončíš ve výklenku, kde Knucklesem rozbij jednu ze stěn. Po malé potyčce sjeď po kolejnici - dávajíce pozor na nepřátelské „heloweenky". V závěru si po finální dráze doběhni k cílovému prstenu.

## 17. MYSTIC MANSION

**Mission: Escape from the haunted castle!**

Poraz úvodní hlídku a po sestřelení terče projdi hlídanými dveřmi do kruhové místnosti. Probij se do úkrytu v podlaze a spínačem uvolni přístup k magické kouli. Otoč hradem, poraz roboty a projdi chodbou do místnosti s klíčem. Až jej získáš, vystoupej vzhůru k checkpointu. Otevři spínačem dveře, zlikviduj nepřátele a otoč pomocí magické koule hradem. Znovu si zabojuj, sjeď se Sonicem po tyči do nižšího patra a projeď se po dráze, vyhýbajíce se překážkám. Za tratí se od checkpointu vydej dál, znič hlídku a aktivuj pravou z trojice koulí, nacházejících se na podstavci před kostlivcem. Vyskákej poté po miskách nahoru k magické kouli a dotkni se jí. V další fázi hry sjeď k obruči, která tě vytáhne do uličky, která končí v kruhové místnosti. Zde rozbij zeď napravo a poté další, za bedýnkou s bonusem. Na opačné straně ventilátoru rozbij třetí stěnu a spínačem otevři dveře nacházející se nahoře v šachtě. Vznes se ke dveřím Triangle Jumpem v podání Knucklese.
V chodbě poraz hlídku a přenes se k zavřeným dveřím, které otevři pákou nad nimi. V následující komnatě magickou koulí otoč hrad a po likvidaci stráží běž dále, k obrněnému robotu. Po jeho porážce vyběhni po schodišti a pomocí další magické koule otevři poklop pod schodištěm. Seskoč tudy k checkpointu a poté nasedni do auta, jímž projeď po dráze k dalšímu checkpointu. Probij se od něj k magické kuličce a jakmile se jí dotkneš, se Sonicem - pomocí Triangle Jumpu - se odrážením mezi stěnami dostaň na druhou stranu propasti. Sjeď opatrně k výklenku, v němž s Tails vyleť vzhůru, do místnosti, kde po malé šarvátce uchop obruč, spusť se do studny a ve spodní komnatě aktivuj s Tails postupně tři spínače (ještě předtím aspoň na chvíli odstraň obtěžující duchy). Až aktivuješ prstýnkovou stezku, přenes se po ní Sonicovým Light Dashem na plošinu, z níž vedou tři cesty ke třem různým oltářům. Běž vlevo a aktivuj první kouli. Otoč se a přeskákej zpět na centrální plošinu Sonicovým Homing Attackem. Po porážce robotů se v čele s Tails vydej ke druhé kouli a přeleť poté zpět na centrální plošinu po pohybujících se kusech podlahy. Po dalším boji navštiv třetí oltář, aktivuj třetí kouli a pomocí Knucklesova Triangle Jumpu přeleť nad ventilátory na centrální plošinu, kde použij Team Blast na gigantického strážce, a kontaktem s magickou kouli se přenes ke stezce vedoucí k cílovému prstenu.

## 18. ROBOT STORM

Stejnou technikou jako v úrovni ROBOT CARNIVAL bys měl dojít ke snadnému vítězství. Až během boje uvolníš magickou kouli nebo kanón, přenes se do následující oblasti a pokračuj v likvidaci svých protivníků. V deváté a třinácté vlně útočících nepřátel použij Team Blast.

## 19. EGG FLEET

**Mission: Get to Eggman's flagship!**

Po chvíli běhu a krátkém sjezdu si zabojuj s roboty a postupuj po palubě první lodi vpřed. Po dalším střetu vyšplhej po tyči, nahoře zlikviduj nepřátele a pak se odraz od nárazníků výše. Kanónem se odpal na sousední loď, sklouzni po kolejnici, seber klíč a pokračuj vzhůru k checkpointu. Pak přeskákej plošiny, svez se po kolejnici ke skupině robotů, poraz je, projdi dveřmi a použij Sonicovo Tornádo k aktivaci vrtule, s níž se přenes do blízkosti následujícího checkpointu. Vznes se s Knucklesem nad ventilátory, znič děla a s Tails vzlétni nad plošiny, po nichž přeskákej. Znič další nepřátele a přes tyč se přemísti do oblasti s děly, roboty a pásovým dopravníkem. Po likvidaci strojů a děl přeběhni po dopravníku vpřed (použij Rocket Accel) a zlikviduj tak první bitevní loď. V další fázi této herní úrovně se po krátkém sjezdu přenes přes ventilátory ke kolejnici, po níž sklouzni, na plošině vpravo dole znič stráže, aktivuj spínač a přes nárazníky a spoustu dalších ventilátorů se přenes k checkpointu. Urychlovačem se odpal na sousední plavidlo, na němž se - po průletu prstýnkovou stezkou - přesuň na horní plošinu. Odtud naskoč na další z nespočetného množství kolejnic, sklouzni k dalšímu checkpointu, přeběhni na následující palubě k dělu, které brání v další cestě, a znič ho. Za ventilátorem si to rozdej s početnější artilérií a proleť se s Tails k tyči. Vyšplhej po ní se Sonicem, sveď souboj s nepřáteli, rozbij děla a stejným způsobem

jako prve - po dopravníku - se rozběhni vpřed, čímž dojde ke zničení druhého bitevního křižníku.

## 20. FINAL FORTRESS

**Mission: Destroy the flagship's core!**

Sklouzni po kolejnici, přes nárazníky, dráhu a propadající se plošiny se přesuň na prostranství s děly, kde po jejich zničení najdi nárazník, od něhož se odraz vzhůru v čele s Tails. Seber z plošinky v sousedství život navíc, sleť dolů k checkpointu a po velkém skoku doleť s Tails nad plácek s prstýnky (energii pro let si můžeš dobít sestřelením balónu před tebou). Nyní seskoč na plošinu a dříve než se zřítí, přeskákej Sonicovým Triangle Jumpem mezi stěnami, sjeď po dráze a vzlétni k dvojici děl. Znič s Knucklesem železnou zábranu a odpal se urychlovačem k obrněnému robotu. Znič jej a spínačem vysuň tyč, po níž se následně vyšplhej a nech se vymrštit na kolejnici. U klíče seskoč, seber ho a přes další tyč a kolejnici se sklouzni k propasti, přes kterou přeleť s Tails. Přes řadu plošin se poté vznes do uličky, v níž hlídá robot. Zlikviduj ho a probij se bednami k další hlídce. Odstraň ji i zábranu na dráze a poté se rozběhni k nárazníkům a dvojici strážců. Sejmi

stráž a přes nárazníky se přesuň k laserovým paprskům, projíždějícím nad řadami prstýnků. Přeleť k letadlu opodál, znič je a pomocí beden po stranách přeleť za světelný zátaras k checkpointu. Sestřel klec, seber z ní klíč a aktivuj samozničující mechanismus. Přelétni na kolejnici, sklouzni po ní a dávej přitom pozor na lasery (vždy před laserovým útokem zaznamenáš jeho budoucí trasu). Až se dostaneš na pevnou zem, zlikviduj hlídku u ventilátoru a spusť jeho vrtuli střelou do červeného terče. Knucklesovým Triangle Jumpem se vznes na plošinu s prstýnky a přeskákej se Sonicem pomocí téže techniky k obruči, na níž se vytáhni (nejlépe pod vedením Tails) ke stráži. Odstraň vetřelce a v podlaze aktivuj spínač, kterým spustíš tyč. Vyšplhej vzhůru, znič dělo a zábrany a urychlovačem se přenes na kolejnici, jež tě dopraví k několika dělům a letadlu. Znič vše okolo a sepni s Tailsinou pomocí trojici spínačů. Vyleť vzhůru k těžkooděncům, znič je Team Blastem a sepni další spínač. Knucklesem práskni do nárazníku a nech se vymrštit na kolejnici, která tě vyveze k plošině s tyčí. Seskoč u ní a vyšplhej a následně s Tails sklouzni ke trojici plošin. Vzlétni napravo, poraz

obrněnce a střelou do terče vysuň tyč. Zdolej ji Sonicovým Tornádem a přenes se k početné skupině mechů. Použij Team Blast k jejich likvidaci, načež přeběhni přes checkpoint k autodestrukčnímu mechanismu. V poslední části této herní úrovně sjeď po kolejnicích a vyhýbej se laserům, z nichž jeden - čas od času - zabere celou šíři kolejiště. Proto bude nejlepší absolvovat tento úsek s Tails a v případě hrozby utéct z dosahu smrtícího paprsku vzlétnutím. Po dlouhé projížďce aktivuj třetí autodestrukční mechanismus a můžeš si schovat opravdu vydřený cílový prsten.

## 21. EGG EMPEROR

Poslední souboj není nic jednoduchého, i když při dobré koncentraci by neměl být zas tak těžkým oříškem. Pronásleduj Bosse přes několik oblastí a dávej pozor na jeho útoky.

Po čtyřech světelných útocích vždy přijde jeden fyzický, který můžeš vykrýt Knucklesovým Fire Dunkem. Dbej na to, abys měl stále nasbíranou zásobu prstýnků, neboť v případě, že bossův megaúder nevykryješ a nebudeš mít ani žádné prsteny, ztratíš život. Při pronásledování likviduj vcelku snadno zničitelné skupinky nepřátelských jednotek a po nabití používej na Eggmana Team Blast, doplňovaný Knucklesovými Fire Dunky. Bude to dlouhý boj, ale nakonec by se ti mělo podařit porazit Eggmana a završit tak úspěšně strastiplnou cestu Sonicova týmu.

# Pitfall: The Lost Expedition

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Edge of Reality ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Zábavná přímočará plošinovka, která se ale vůbec nesnaží přijít s něčím novým...

**Projdeme si pěkně jeden level za druhým,** ať jsme brzo na konci...

### Heart of the Jungle

Začínáte v úrovni **Crash Site**. Přeskákejte několik otevírajících se jam, za kterými najdete první zlatou sošku, které v této hře fungují jako základní platidlo. Seberete ji tak, že pravým analogem natáhnete ruku a dotknete se sošky. Pokračujte do vraku letadla, na jehož konci prorazte dveře vlevo. Dostanete se na prostranství, kde zachráníte prvního člena výpravy. Ten vám dá za odměnu sošku, která má cenu pěti obyčejných (všechny sošky od členů výpravy jsou cennější než ty obyčejné). Pokračujte do **Jungle Canyon.** V malém jezírku doplavte na křídlo letadla. Přes malý ostrůvek vpravo a jediného krokodýla přeskákejte k obrovskému kaňonu. Po liáně přeskočte k šamanovi, od kterého si můžete za sošky nakoupit pár zajímavých věcí. Pokračujte v přímém směru a probojujte se ke vstupu do jeskyně. Podržte R1 a prolezte malou škvírou.

V chrámu **Punchau Shrine** přeskákejte vysouvající se kůly a skrčení prolezte další škvírou. Dostanete se ke třem tlačítkům, která musíte zmáčknout v pořadí, v jakém jsou seřazená. Pak rychle vběhněte do jeskyně, ve které vyskáčete po zasouvajících se sloupech k východu. Seskočte do díry se žebříkem. Z jeskyně se dostanete k **Plane Cockpit**. Zde přeskočte z druhé liány na příď letadla a skrčení prokopněte čelní sklo. V kokpitu vám pilot předá Canteen, do které si můžete nabrat vodu z léčivých pramenů (podržte pravý analog dolů). Pitím vody (podržte pravý analog nahoru) si pak můžete kdykoliv doplnit zdraví. Kopem ve výskoku pokácejte strom a pokračujte do **Native Jungle**. Přeskákejte nebo podběhněte valící se klády a probojujte se do propasti plné opic (domorodce musíte nejprve srazit na zem kopem se skrčením). Potichu se propližte kolem opic a pak pokračujte až k velké jámě, kolem které vás napadne skupinka domorodců. Až je všechny pobijete, tak se vám otevře další cesta.

U **Altar of Huitaca** oběhněte kamennou stavbu, za kterou najdete vyvýšenou plošinku s liánou. Přes další liánu vyskočte až na vrchol stavby, kde musíte pravým analogem zatáhnout za páku ovládající bambusovou bránu. Seskočte dolů a davem domorodců se probijte do **The Great Tree**. V této úrovni vás čeká cesta přímo vzhůru. Najděte houby, které rostou z obrovského stropu. Po nich vyskákejte až k liáně, ze které můžete pokračovat na vnější plošinku. Přes další liány, plošinky a větve vyskákejte až ke vstupu do jeskyně. Tou projdete k **Statues of Ayar**. Zde přeskočte na velkou desku u první sochy. Po liánách přeskákejte na levou ruku druhé sochy. Dál pokračujte na její ramena a po větvi a dalších liánách se dostanete až k chodbě, která vede do **Bittenbinder's Camp**. Zde nejprve rychle doplavte k malému ostrůvku vpravo. Pomocí kopu ve skoku pokácejte dva stromy, přes které se dostanete až k zapadlému transportéru. Bittenberg vám dá knihu, ze které se naučíte Rising Strike (zmáčkněte najednou skok a úder). Tímto vysokým skokem vyskočte na skálu, na kterou je upoután transportér. Dalším vysokým skokem strčte do prkna a po osvobození transportéru získáte Sling. Přeskákejte na velký ostrov uprostřed a pomocí Sling střelte do křídla letadla uvězněného v korunách stromů (pravým analogem prak natáhnete a pak pohybem vpřed vystřelíte kámen).

Pomocí vysokého skoku vyskočte na pokácený strom a vraťte se až do úrovně Altar of Huitaca (u vysokého stromu vypusťte vodu střelou do sochy z animace). Zde pobijte domorodce a pomocí praku si natočte vrtuli k plošince vpravo (střílejte do sršících drátů). Dostanete se k **Mouth of Inti**. Zde pomocí praku rozstřílejte všechny čtyři podpěry pod svým protivníkem. Pak přeskočte bahno a střelte do padáku, na kterém visí Nicole. Od té získáte Torch. V podzemí použijte louč na zapálení střelného prachu a po odstranění stěny přeskákejte s loučí v ruce k východu (stalagmity musíte rozkopnout ve skoku). Za kamennou věží najdete velkou pavučinu, kterou se propálíte k **Battered Bridge**. Ten budete muset přeskákat po houpajících se plošinách. Na druhé straně se propalte další pavučinou k **Mama-Oullo Tower**. Zde skočte do vody a dopravte až ke zřícenému mostu vpravo. Z něj přeskočíte přes krokodýla na nedalekou liánu a vyskáčete až na skálu nad jezerem. Po zarostlých schodech vyběhněte ke sloupům, po kterých přeskáčete až ke vstupu do věže. V té najděte páku, kterou pootočíte věž. Nyní musíte najít nižší most, po kterém můžete proběhnout pootočenou věží. Za ní pokračujte směrem doleva a najděte cestu vedoucí do **Jungle Trail**. Zde stačí trochu si zaskákat a proplížit se kolem spících opic. Na konci úrovně pak seskočte do díry a díky louči proběhněte temnou jeskyní.

### Native Territory

V úrovni **Flooded Courtyard** nejprve seskočte na plošinu v lávě a zís-

káte Heroic Dash. Nyní můžete mačkat L1 a přeběhnete i přes žhavou lávu. Přeskákejte na trosky mostu a po sloupech vpravo se probojujte až na ochoz před vchodem do chrámu. Po prknech přeběhněte k lávovému jezírku, kde musíte loučí zapálit oheň na oltáři. Vraťte se na trosky mostu a po sloupech vlevo se probojujte až k soše. Zapalte střelný prach a po explozi přeskákejte po troskách sochy k druhému lávovému jezírku. Zapalte oheň na druhém oltáři a probojujte se ke vchodu do **Monkey Temple**. Zde budete proměněni v opici a musíte dohnat své tělo. V časovém limitu čtyřikrát skočte na Harryho, kterého následně napadne velká opice. Až se vrátíte do lidského těla, tak doběhněte do svatyně pro kulatý artefakt. Po návratu na nádvoří se vrátíte do předchozí úrovně. Doplavte ke dveřím, které vám hra ukáže v krátké animaci. Dostanete se do **Twin Outposts**. Zde je váš úkol velmi jednoduchý. Proběhněte na druhou stranu vesnice, kde musíte skočit do studny. Pod vodou doplavte k žebříku, po kterém vylezete do **Burning Outpost**. V této krátké úrovni stačí pomocí Heroic Dash rychle přeběhnout k protější dřevěné konstrukci, u které vysokým skokem doskočíte na uražený žebřík.

Proběhněte k **Turtle Monument**, kde zuří velká bitva mezi domorodci a opicemi. Vběhněte do úst monumentu a uvnitř s loučí v ruce vyskákejte po sochách na ochoz nad místností. Po něm se probojujte k archeologovi, který vás naučí Heroic Dive. Díky tomu se dostanete ven z opičí sochy (během Heroic Dash zmáčkněte skok). Nyní běžte směrem doleva a promluvte si s domorodci v **Native Village**. Dozvíte se o princezně, kterou musíte zachránit. Vraťte se k monumentu a před ním najdete na malém kopci prasklý sloup. Až se na vás rozeběhne velká opice, tak nadskočte a sloup se zřítí. Nyní se můžete protáhnout malým otvorem do **Butterfly Glade**. Zde si promluvte s princeznou, ke které budete muset pomocí louče přilákat celkem 12 motýlů. Pokud lákáte motýly, tak vám nesmí louč ani na chvilku zhasnout (pod stromem mezi dvěma plošinkami použijte Heroic Dive). Až budou všichni motýli u princezny, tak se vraťte do Native Village. Promluvte si s náčelníkem a pak pomocí štítu projděte překážkovou dráhu pod jeho chýší (štítem můžete ničit předměty nebo zvířata s bodáky a pravým analogem si ho můžete dát nad hlavu).

Po přijetí do kmene se vraťte do Butterfly Glade a pomocí štítu zničte sloupy s bodáky. Dostanete se do **Renegade Fort**, kde byste měli nejprve pobít všechny domorodce. Pak zatáhněte za páku na nejvyšší věži a na chvilku se vám otevře brána na druhé straně pevnosti. S pomocí lián se musíte dostat k bráně dřív, než se před vámi zavře. Za bránou začíná úroveň **Renegade Headquarters**, ve které se musíte nejprve probojovat dlouhou cestou do vesnice. V té seskočte do kruhové díry v zemi a v kamenné hale pak musíte s pomocí štítu pobít všechny domorodce, kteří se zde postupně objeví. Až pobijete poslední čtveřici, tak se otevřou dveře vedoucí do malého skladiště. Zde rozbijte bednu a seberte Gas Mask. Pokud si ji pravým analogem podržíte na obličeji, tak můžete projít oblaky jedovatého plynu. Vraťte se až ke vzdálené Mama-Oullo Tower. Odtud se vydejte na sever do úrovně **Ladder of Miles**. Zde stačí s plynovou maskou na obličeji projít kolem kytek k žebříku vedoucímu do hor.

### Lost Caverns

Před cestou do jeskyní budete muset krátce navštívit hory. Úroveň **Penguin Den** musíte prostě proskákat. Do ledové vody padnout nesmíte, takže přeskakujte po všem, co plave. Jeskyní se dostanete do **White Valley**. Odtud vede mnoho cest, ale většina je pro vás nepřístupná. Najděte téměř úplně zamrzlý vstup do úrovně **Cavern Lake**. Zde použijte louč na spálení otravných netopýrů. Přes lano vlevo přeskočte na první ledový most, na kterém vám doporučujeme používat plížení (díky tomu totiž nebudete klouzat). Po dalších ledových mostech doskákejte až na druhou stranu, kde musíte střelit prakem do nejslabšího místa zmrzlého stromu. Ten se skácí a osvobodí archeologa, který vám dá za odměnu svůj Raft. Rovnou ho použijte a doplavte až k tunelu vlevo. Je to zkratka, která vás dovede do úrovně Jungle Canyon ze začátku hry. Proplavte pod vodopádem a vejděte do úrovně **Underground Dam**. Zde dojděte do mělké vody a naskočte na raft, na kterém musíte doplavat až na nejbližší malý ostrůvek. Pak se probojujte a přeskákejte až na druhý konec dlouhé jeskyně.

Projděte do **Abadoned Cavern**. V tomto rozsáhlém skladišti využijete louč, díky které najdete cestu na druhou stranu jeskyně. Hledejte zavěšené bedny a volně visící provazy, po kterých musíte přeskákat opět na druhý konec jeskyně. Zde najdete chodbu vedoucí do **Crystal Cavern**. Po plošinkách vlevo přeskákejte k lanům a po nich pokračujte na druhý konec jeskyně, kde vás čeká druhý souboj s vaším úhlavním nepřítelem. Tentokrát musíte vždy nejprve porazit skupinku protivníků, které na vás sešle domorodý šaman. Pak doběhněte až k východu, kde musíte udeřit St.Claira. Tento postup opakujte celkem čtyřikrát. Až St.Claire opět zmizí, tak proběhněte k **Eyes of Doom**. Zde musíte postupně zatáhnout za tři páky, které najdete u tří obrovských očí. Až se vám to povede, tak vyskákejte do vyššího patra, kde se musíte zhoupnout na lanech k dalším dvěma očím, u kterých musíte opět zatáhnout za páky.

V krátké animaci uvidíte otevírající se dveře. Přeskákejte k nim a projděte do **Scorpion Temple**. Zde se hned u vchodu proměníte ve škorpióna. Doběhněte do hlavního

sálu a shazováním kruhových desek zhasínejte ohně, které bude škorpión ve vaší kůži zapalovat. Zároveň se ho musíte pokusit omráčit. Pokud se vám to povede, tak rychle seběhněte na zem a bodněte ho. Tento postup opakujte celkem čtyřikrát a pak zapalte dostatek ohňů na to, aby se vám otevřely dveře vedoucí do svatyně. V té seberte kruhový artefakt a vraťte se do předchozí úrovně. Po lanech se zhoupněte k protějším dveřím a pokračujte na **Mountain Overlook**. Zde potkáte Nicole. Ta vám v krátké animaci předá Pickaxe, díky kterým od nynějška můžete lézt po ledových stěnách. Vylezte tedy zpět k tunelu vedoucímu do jeskyně a vraťte se až do úrovně Underground Dam. Zde na vozících dojeďte až k tunelu, ze kterého vylétlo hejno netopýrů. Pomocí cepínů vylezte do **Cavern Teleport**, který vás přesune do **Mountain Teleport**. Vyjděte k zamrzlému východu, který pomocí louče vyhodíte do vzduchu.

### Snowy Mountains

Začínáte ve vám už známém **White Valley**. Doběhněte až na jeho konec, kde najdete vchod do **Spinja Lair**. Uvnitř použijte raft a doplavte na něm až k malé ledové kře za velkým ledovým sloupem vlevo. Vezměte si do ruky cepíny a přeskočte na ledový sloup u protější stěny. Chytíte se sice těsně nad vodou, ale jde to. Vylezte nahoru a pomocí Heroic Dive přeskočte až do tunelu, ve kterém budete muset porazit skupinku protivníků s dynamitem.

U konce jeskyně pak narazíte na domorodce, které porazíte pomocí cepínů (roztočte se pravým analogem). Dostáváte se k **Viracocha Monoliths**. Projděte podél řeky až k zmrzlému stromu, který sestřelíte prakem. Přes něj přeskákejte na vrchol skluzavky z úvodní animace. Použijte raft a pořádně ho rozjeďte. Pokud budete mít dostatečnou rychlost a dobrý směr, tak přeskočíte řeku a pod vodopádem přeskáčete ke vchodu do **Penguin Temple**. Zde musíte jako tučňák doběhnout do hlavní haly, ve které útokem na ledový sloup shodíte tučňáka ve vaší kůži na zem. Pak ho musíte dostrkat až do vody. Následně se vyhněte jeho útokům a shoďte ho do vody podruhé. Pak následuje ještě jedno shazování ze sloupu a závěrečný souboj, ve kterém mu musíte utíkat tak dlouho, dokud se mu nezatočí hlava. Tlačítkem na sloupu si vysuňte most a pak doběhněte do svatyně pro třetí kruhový artefakt.

Vraťte se k Viracocha Monoliths a pokračujte do dveří, které vám ukáže animace (použijte raft a zmrzlý strom). Ve **Valley of the Spirits** nejprve rozbijte ledovou kopuli vlevo a použijte odkrytou páku. Tak vypustíte prvního z pěti uvězněných duchů. Nyní se vydejte na cestu údolím, ve kterém určitě všechny čtyři zbývající duchy snadno najdete. Až je osvobodíte, tak projděte kamennou bránou ke **Copacanti Lake**. Tam budete muset nejprve najít celkem tři tlačítka. První najdete na kamenné stavbě za jezerem (nahoru vyskáčete po schodech). Pak se vraťte ke vchodu do úrovně a pomocí cepínů vylezte na zmrzlý vodopád vlevo. Po rozlehlé skalní terase doběhněte až k další kamenné stavbě s druhým tlačítkem. Třetí najdete u zmrzlého vodopádu. Ze skalní terasy přeskočte pomocí Heroic Dive na kamennou stavbu pod vámi. Nyní na raftu doplavte na ostrůvek, na kterém musíte po točitém schodišti vyběhnout na vysokou věž. Zatáhněte za páku a pak zmáčkněte tlačítko uprostřed věže. Až se odkryjí tři duchové, prakem rozbijte led, ve kterém jsou uvězněni. Seběhněte dolů a přeplavte se ke vchodu do **Mountain Sled Run**.

Na raftu sjeďte dlouhou dráhu, na jejímž konci seskočíte do vody. Doplavte ke vchodu do **Apu Illapu Shrine**, který si otevřete tlačítkem ve fontáně vlevo. Uvnitř nejprve pomocí cepínů porazte všechny domorodce a za odměnu dostanete TNT. Pomocí něj vyhoďte do vzduchu led na malém jezírku a pomocí gejzíru se dostanete do White Valley. Zde použijte Mountain Teleport a přesuňte se do Cavern Teleport. Odtud se velmi rychle dostanete do úrovně Jungle Canyon, kde pomocí TNT vyhodíte do vzduchu průchod u šamana (u plošinek s liánami). Po animaci s Nicole se musíte dostat až do úrovně Bittenbinder's Camp. Zde vejděte do nově přístupného **Mysterious Temple**. Čeká vás další příběhová animace. Po ní se musíte pro změnu dostat až do úrovně Flooded Courtyard. Zde proplavte pod vodopádem nalevo od chrámu a dostanete se do **St.Claire's Excavation Camp**. V něm budete chyceni a musíte si postupně najít veškeré své vybavení. Pomocí svého vybavení se vždy dostanete o kus dál (pákami si otevřete brány na centrálním nádvoří). V poslední místnosti za jedovatým plynem rozbijte čtyři bedny s kruhovými artefakty, seberte TNT a pobijte všechny na centrálním nádvoří. Nakonec použijte TNT na hlavní bránu a utečte zpět do Flooded Courtyard.

Vaším dalším cílem je úroveň Mama-Oullo Tower. Odtud proběhněte po žhavých uhlících k **Fire-Bombed Towers**. Zde si pořádně zaskáčete. Nad některými věžemi se vznášejí vzducholodi, kvůli kterým budete muset několikrát použít Heroic Dive. Na druhém konci úrovně najdete východ vedoucí ke **Gates of El Dorado**. Zde shlédnete krátkou animaci, ve které se Tuzca pokusí vrátit v čase. Následujte ho do zářící brány a projděte do minulosti. Zde se nejprve utkáte s ohnivým jaguárem. Je to velmi nepříjemný bojovník, proti kterému máte jedinou zbraň. Tou je Heroic Dash, kterým se můžete vyhnout jeho útokům. Pak jen stačí čekat na chvilky, kdy zaváhá a nechá se udeřit. Poslední souboj je o něco jednodušší. Použijte údery na sloupy, kterými musíte postupně zabít levitujícího Tuzcu.

**Jakub Holý**

## OVLADANI

### CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Pravý analog »** Používání předmětů
**Křížek »** Skákání
**Čtvereček »** Údery
**Kolečko »** Plížení
**Trojúhelník »** Rozhlížení
**R1 »** Skrčení
**L1 »** Heroic Dash (zrychlení)
**R2 a L2 »** Natáčení kamery

# Pro Evolution Soccer 3

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** KCET ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Zase jeden fotbal od Konami, a to dokonce hned ten nejlepší, jaký můžete sehnat.

**Zimní přestupní termín zamíchal kartami:** upravte si kompletní soupisky populární anglické Premier League.

## PŘESNÉ SOUPISKY VŠECH TÝMŮ VE TŘECH KROCÍCH

### 1. ODEMKNUTÍ MÓDU FREE TRANSFERS

**Abyste si usnadnili editaci, měli byste si koupit režim Free Transfers (stojí 10 000 WEN) a Edit Team Strategy (za „pouhých" 3 000 WEN) v Pro Evolution Soccer obchodě, který najdete v menu Option. WEN body získáte například vítězstvími v turnajích World Cup, Konami Cup a European Championship Cup (kolem 1 000 - 2 000 WEN za každý triumf), nebo také kompletním splněním Training Mode Challenges. Dále vyděláte 50 WEN za každé vítězství v utkání. Finance byste tedy měli získat poměrně snadno, úplně nejjednodušším způsobem je odehrát přátelské zápasy nebo turnaje zápasy na 5 minut a na nejnižší obtížnost (pokud jste zkušenějšími plejery série *PES*, tak alespoň na obtížnost druhou, abyste se neukousali nudou při vítězstvích 7:0 a vyšších).**

**Jaké jsou výhody získaného módu Free Transfers? Můžete měnit hráče mezi týmy bez toho, že byste za transfer museli platit. Free Transfers mód najdete, pokud se vydáte cestou Edit Mode/Edit Player/Register Player/Free Transfers.**

**Jaké jsou výhody získaného módu Edit Team Strategy? V tomto módu můžete skutečně efektivně ukládat speciální úkoly jednotlivým hráčům. Jestliže nechcete, aby se kopyto jako Johana tlačilo při útočných manévrech až někam do šestnáctky, prostě to v Edit Team Strategy můžete snadno zakázat. Naopak, když chcete, aby se toto kopyto zapojilo do každé útočné akce, není problém ho k tomu „vyzvat" a pak můžete jen čubrnět, jaké díry v obraně po něm zůstanou...**

### 2. POUŽITÍ MODIFY PLAYER OPTION

Jestliže má hráč například zkomolené jméno, špatný účes nebo barvu vlasů, příliš velký frňák, případně nepřesné nastavení svých schopností, použijte volbu Modify Player Option (cesta: Edit Mode/Edit Player/Modify). Jedna malá poznámka: ono to láká, ale pokud zvýšíte hráči všechny hodnoty na 99, jeho cena na trhu stoupne do závratných výšin a bude pro vás pak neskutečně drahý v Master League.

### 3. NAHRAZENÍ PŮVODNÍHO HRÁČE

**Už existující hráče můžete volně modifikovat a přesunovat z týmu do týmu, ale problém nastane, když chcete vytvořit úplně nového hráče, který v době vývoje hry nebyl ještě v žádném týmu. Jako příklad můžeme uvést například Scotta Parkera z Chelsea nebo Jose Antonio Reyese, nového borce Arsenalu. Pokud ho vytvoříte v sekci Create Player, můžete ho sice registrovat do hry, ale nikoli přímo do klubu, kam patří. Jestliže to chcete udělat, nepoužívejte volbu Create Player, ale Modify Player. Vyberte hráče, který už v týmu nepůsobí, nebo hráče, kterého chcete „obětovat", a použijte ho jako „základ" pro tvorbu hráče nového. Přepište jméno, nastavte jeho fyzické vlastnosti i fotbalové schopnosti. Pokud se vrátíme k našim příkladům, v Chelsea můžete použít záměnu DiCesare /Parker, v Arsenalu třeba Lužnyj/Reyes.**

## ZIMNÍ PŘESTUPY PREMIER LEAGUE

**Zde vám nabízíme přehled všech uskutečněných zimních přestupů v anglických týmech, zařazených do *Pro Evolution Soccer 3*. Pomocí tohoto seznamu můžete velmi snadno aktualizovat všechny týmy v Master League. V případě, že je borec v *PES3* úplně nový, má v závorce poznámku NEW, jestliže přestoupil do klubu, který v *PES3* není, je uveden bez poznámky a v ostatních případech je uveden klub, do něhož nebo z něhož přestoupil.**

**ARSENAL:**
**PŘIŠLI:** Jose Antonio Reyes (NEW)
**ODEŠLI:** Moritz Voltz (Fulham), Oleg Lužnyj, Shaaban (West Ham)

**ASTON VILLA:**
**PŘIŠLI:** Noberto Solano (Newcastle)
**ODEŠLI:** Peter Enckleman (Blackburn), Mark Kinsella, Rob Edwards, Mustapha Hadji

**BLACKBURN:**
**PŘIŠLI:** Peter Enckleman (Aston Villa), Michael Gray (NEW), Martin Andresen (NEW), Jon Stead (NEW)
**ODEŠLI:** Corrado Grabbi, Dino Baggio, Martin Taylor, Pelzer

**CHELSEA:**
**PŘIŠLI:** Scott Parker (NEW)
**ODEŠLI:** Sebastien Kneissi, C.Cole, Mikael Forrsel, Di Cesare.

**EVERTON:**
**PŘIŠLI:** nikdo
**ODEŠLI:** Leon Osman, Sean O'Hanlon

**FULHAM:**
**PŘIŠLI:** Bobby Petta (Celtic), Carlos Bocanegra (NEW), Moritz Volz (Arsenal), Ian Pearce (West Ham), Brian McBride (NEW), Collins John (NEW).
**ODEŠLI:** Mark Hudson, Andy Melville (West Ham). Louis Saha (Man Utd), John Harley (West Ham)

**LEEDS:**
**PŘIŠLI:** Stephen Caldwell (Newcastle)
**ODEŠLI:** Roque Junior, Jamie McMaster, Michael Bridges (Newcastle)

**LIVERPOOL:**
**PŘIŠLI:** nikdo
**ODEŠLI:** Gregory Vignal, Daniel Sjolund, Jon Otsemobor

**MAN CITY:**
**PŘIŠLI:** David James (West Ham), Arni Gautur Ararason (NEW), Daniel Van Buyten (Marseille)
**ODEŠLI:** Eyal Berkovich, David Seaman, David Sommeil

**MAN UTD:**
**PŘIŠLI:** Louis Saha (Fulham), Dong Fangzhou (NEW), Liam Miller (Celtic)
**ODEŠLI:** Fabien Barthez (Marseille), Daniel Nardiello

**NEWCASTLE:**
**PŘIŠLI:** Michael Bridges (Leeds)
**ODEŠLI:** Nikos Dabizas,Tony Caig, Carl Cort, Nolberto Solano (Aston Villa), Gary Caldwell, Stephen Caldwell (Leeds), Lomana LuaLua

**TOTTENHAM:**
**PŘIŠLI:** Michael Brown (NEW), Jermain Defoe (West Ham)
**ODEŠLI:** Milenko Acimov (Lille), Dean Marney, Bobby Zamora (West Ham), Toda, Blondel.

# EDITOR TVÁŘÍ

*Pro Evolution Soccer 3* má přes 200 vygenerovaných tváří, nicméně nic vám nebrání vytvořit tváře další s přesnou podobou jednotlivých fotbalistů. Stiskněte ⓡ v Appereance menu. Objeví se tato nabídka:

**Skin Colour 1-4**
**Face (Default [], 1-117)**
**Head Height**
**Head Width**
**Eye „White" (White/Grey)**
**Eye Colour (1-10)**
**Hair Style (1-189)**
**Hair Colour (1-62)**
**Hair Band Colour (1-8 )**
**Facial Hair Style (1-80)**
**Facial Hair Colour (1-62)**
**Goggles (2 styles)**
**Goggles colour (1-8 )**
**Face Mask (2 styles)**
**Face Mask colour (1-8 )**
**Wristbands (on/off)**
**Ankle Tape (on/off)**
**Sleeve length (seasonal/short/long)**
**Boot Style**
**Main Boot Colour**
**Secondary Boot Colour**
**Toe Colour**
**Heel Colour**
**Tongue Colour**
**Stud Colour**
**Player Height**
**Player Weight/Width**
**Player Build**

# TIPY PRO DRIBLING

**PŘEDKOPNUTÍ**

Jistě používáte klasické dvojité klepnutí do D-padu ve směru běhu (zatímco držíte R1), ale můžete použít i vylepšený způsob. Pokud podržíte R1 a R2 současně, předkopne si hráč míč rychlou kličkou před sebe a může unikat protivníkovi.

**FINTA PŘI STŘELBĚ**

I tohle je asi známá věc - můžete před brankářem naznačit střelu stiskem ⓡ a poté ⓧ v rychlém sledu. Ale možná nevíte, že to lze provést ještě efektněji i efektivněji. Jestliže stisknete ⓡ třikrát rychle za sebou a potvrdíte vše opět rychlým stisknutím ⓧ. Vyzkoušejte to ve chvíli, kdy se dostanete v brejku tváří v tvář gólmanovi.

**OTOČKA**

Zidanovu fintu už máte asi zažitou - provádí se otočením analogového tlačítka kolem své osy o 360 stupňů. Můžete však také udělat fintu ťuknutím na analog dolů a nahoru. Vyzkoušejte si to pro zesměšnění soupeře v nějaké gólové situaci - ale pouze s technicky dobře vybaveným hráčem.

## NĚKOLIK ČESKÝCH TVÁŘÍ DO PES3

**Malá nápověda, jak si vyšperkovat české hvězdy v Pro Evolution Soccer 3. Vedle úprav v Editoru tváří je občas nutné sáhnout i k základní editaci - například Jirka Štajner musí mít své „kulatější" tvary včetně patřičně nařvanějšího tvaru obličeje. Tyto drobnosti jistě dotáhnete i bez naší nápovědy.**

### PAVEL NEDVĚD

**Editor tváře:**
skin colour 1
eyes, brows I
angle of brows +2
brow height +3
position of eyes -3
angle of eyes +1
size of eyes +3
cheeks D
nose B
height of nose -1
width of nose -3
chin A
mouth A
thickness of lips -1
size of mouth -2
position of mouth -1
jaw -2
lenght of chin -3

**Schopnosti hráče:**
attack 83
defence 67
balance 82
stamina 90
top speed 85
acceleration 89
response 81
agility 95
dribble accuracy 81
dribble speed 84
short pass accuracy 87
short pass speed 83
long pass accuracy 85
long pass speed 81
shot accuracy 84
shot power 94
shot technique 81
free kick accuracy 69
curling 74
header 69
jump 72
technique 84
aggression 89
mentality 95
consistency 7
goal keeping skills 40
team work ability 98
condition/fitness 8

### JAN KOLLER

**Editor tváře:**
skin colour 1
eyes, brows A
angle of brows +3
brow height -3
position of eyes -1
angle of eyes 0
size of eyes +2
cheeks B
nose E
height of nose +3
width of nose +1
chin A
mouth A
thickness of lips -1
size of mouth +1
position of mouth +3
jaw +1
lenght of chin +2

**Schopnosti hráče:**
attack 85
defence 36
balance 98
stamina 82
top speed 68
acceleration 71
response 74
agility 60
dribble accuracy 84
dribble speed 82
short pass accuracy 87
short pass speed 82
long pass accuracy 61
long pass speed 58
shot accuracy 90
shot power 95
shot technique 91
free kick accuracy 83
curling 82
header 96
jump 83
technique 89
aggression 73
mentality 88
consistency 5
goal keeping skills 75
team work ability 85
condition/fitness 6

### JIŘÍ ŠTAJNER

**Editor tváře:**
skin colour 1
eyes, brows E
angle of brows +2
brow height 0
position of eyes -1
angle of eyes -3
size of eyes -2
cheeks C
nose B
height of nose -3
width of nose -3
chin A
mouth A
thickness of lips -1
size of mouth +2
position of mouth -3
jaw +3
lenght of chin 0

**Schopnosti hráče:**
attack 83
defence 70
balance 82
stamina 67
top speed 90
acceleration 92
response 70
agility 65
dribble accuracy 94
dribble speed 93
short pass accuracy 71
short pass speed 73
long pass accuracy 80
long pass speed 79
shot accuracy 88
shot power 87
shot technique 88
free kick accuracy 46
curling 70
header 59
jump 75
technique 93
aggression 62
mentality 48
consistency 5
goal keeping skills 50
team work ability 54
condition/fitness 4

### MILAN BAROŠ

**Editor tváře:**
skin colour 2
eyes, brows F
angle of brows +1
brow height -3
position of eyes +1
angle of eyes -1
size of eyes 0
cheeks D
nose C
height of nose -1
width of nose -2
chin B
mouth B
thickness of lips +1
size of mouth +1
position of mouth -2
jaw -2
lenght of chin -2

**Schopnosti hráče:**
attack 89
defence 40
balance 81
stamina 73
top speed 98
acceleration 98
response68
agility 95
dribble accuracy 89
dribble speed 90
short pass accuracy 79
short pass speed 79
long pass accuracy 69
long pass speed 66
shot accuracy 91
shot power 86
shot technique 92
free kick accuracy 67
curling 72
header 81
jump 83
technique 96
aggression 85
mentality 72
consistency 6
goal keeping skills 36
team work ability 65
condition/fitness 6

### KAREL POBORSKÝ

**Editor tváře:**
skin colour 1
eyes, brows B
angle of brows +1
brow height -3
position of eyes -3
angle of eyes -3
size of eyes +3
cheeks D
nose D
height of nose -1
width of nose -3
chin B
mouth A
thickness of lips -1
size of mouth -3
position of mouth -2
jaw -3
lenght of chin -3

**Schopnosti hráče:**
attack 83
defence 79
balance 72
stamina 87
top speed 85
acceleration 81
response 74
agility 83
dribble accuracy 90
dribble speed 82
short pass accuracy 92
short pass speed 92
long pass accuracy 94
long pass speed 94
shot accuracy 82
shot power 75
shot technique 84
free kick accuracy 93
curling 84
header 70
jump 72
technique 88
aggression 74
mentality 70
consistency 5
goal keeping skills 50
team work ability 81
condition/fitness 6

### MARTIN JIRÁNEK

**Editor tváře:**
skin colour 1
eyes, brows E
angle of brows +2
brow height -1
position of eyes +3
angle of eyes 0
size of eyes 0
cheeks D
nose A
height of nose -1
width of nose -3
chin A
mouth B
thickness of lips 0
size of mouth +3
position of mouth -2
jaw +2
lenght of chin -3

**Schopnosti hráče:**
attack 59
defence 87
balance 90
stamina 84
top speed 64
acceleration 60
response 74
agility 62
dribble accuracy 60
dribble speed 60
short pass accuracy 73
short pass speed 66
long pass accuracy 84
long pass speed 79
shot accuracy 58
shot power 70
shot technique 54
free kick accuracy 39
curling 44
header 87
jump 89
technique 60
aggression 94
mentality 76
consistency 6
goal keeping skills 60
team work ability 88
condition/fitness 8

# This is Football 2004

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** Sony London ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Další dobrý pokus od lidí ze Sony a vcelku se dá říct, že zase o kousek lepší.

**Vystřelte se přímo na vrchol ligy** s naším fantastickým návodem k poslední verzi fotbalu od Sony.

## TAKTIKA

Můžete mít v týmu samé mistry světa, ale pokud špatně nastavíte soupisku, budete bez šance. Tady jsou pro a proti několika starých dobrých taktik.

**3-5-2**

Nabízí obrovskou sílu ve středu pole, s šancí pro hráče posílit a podporovat útok. Přesto je slabá proti týmům hrajícím na dvě útočná křídla a je snadné se nechat zaskočit protiútokem.

**4-2-4**

Způsob, kterým herní engine pracuje, nabízí vyšší účinnost než ve většině dalších fotbalových her. Vždy máte slušné obranné pokrytí a plno šancí jít dopředu. Přečíslení ve středu pole není problém, pokud vaši střední záložníci rychle přihrávají střelcům a příliš dlouho nedrží míč.

**5-4-1**

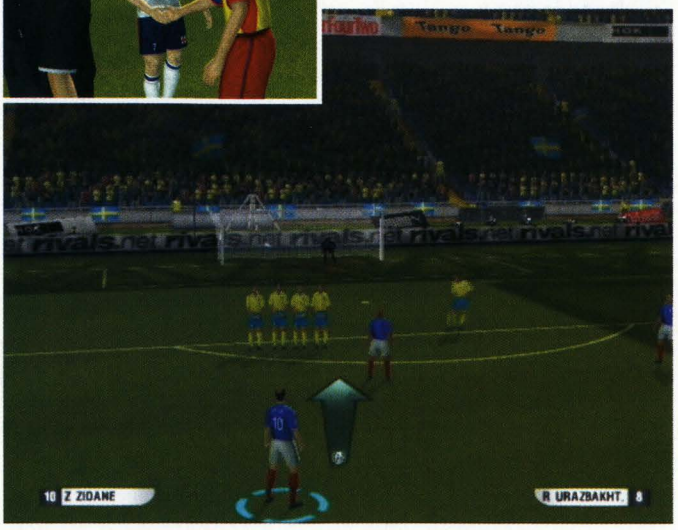
Vedete-li nad lepším týmem, pak 5-4-1 je obranné sestavení, se kterým se neprohrává. Navíc můžete i skórovat, pokud máte rychlého střelce a je to užitečná formace, abyste změnili mrtvé minuty hry na zvlášť houževnatou hru.

## BRÁNĚNÍ

**Zůstaňte na hřišti!**

Klíčové je si uvědomit, že při bránění potřebujete mít všech 11 hráčů vždy k dispozici. To znamená odolat pokušení (jakkoliv velké může být) pustit se chtě nechtě do nebezpečných skluzů. Rozhodčí v *TIF 2004* rádi rozdávají karty na všechny strany a když budete filmovat, tak se brzy octnete v početní nevýhodě. Místo toho zůstaňte stát a pokuste se použít tlačítko ◎ pro napadání soupeře. Za žádných okolností nepoužívejte tlačítko faulu (◎), ledaže je situace beznadějná (například pokud soupeřův útočník míří v poslední minutě na vaši branku a prostě není jiný způsob, jak zabránit blížící se katastrofě). Tento faul je neskutečně drsný a téměř vždy znamená červenou kartu, takže by se neměl stát součástí vašeho běžného repertoáru.

Obránci v *TIF 2004* nejsou nejrychlejší, takže šance na zastavení a odzbrojení běžícího střelce je docela slabá. Pokud kontrolujete obránce, který je na míle vzdálený, zmáčkněte R1 a ⊗, dokud se nedostanete ke hráči, který je před míčem a má daleko větší šanci úspěšným zákrokem zneškodnit hrozbu.




## ÚTOČENÍ

**Na radaru!**

Zapněte nastavení radaru. To vám umožní přehledně vidět, kde na trávníku se nachází každý hráč, a usnadní plánování útoku.

**Pohled z ptačí perspektivy**

Jestli stále zápasíte s problémem, jak najít své hráče, pokuste se vzdálit si pohled kamery. To vám umožní vidět daleko více z trávníku než úzký přednastavený mód.

**Vstaňte!**

Zmáčknutí R2 za běhu způsobí, že váš hráč upadne. To ale většinou skončí spíše žlutou kartou pro vašeho herce... pardon, hráče. Proto si tuto možnost uschovejte na horší časy, když budete například potřebovat penaltu a rozhodně tak neriskujte s hráčem, který už viděl žlutou kartu. Nejlepší chvíle, kdy se můžete pokusit o filmovaný pád je právě po soupeřově skluzu.

**Překročení čáry**

Sprint (použitím tlačítka R2) je užitečný způsob, jak se dostat za protivníka, ale nezkoušejte to, pokud jste na okraji hrací plochy. Hráči v *TIF 2004* jsou zvyklí udělat cokoli s míčem, takže sprintování podél postranní čáry často způsobí, že míč skončí žalostně v zámezí a tím dáte zbytečně šanci soupeři.

## HOJNOST GÓLŮ!

**Stahovák**

Blížíte-li se k malému vápnu, zasekněte míč ze široké pozice a pohybujte se souběžně s pomezní čárou. Když se k vám přiblíží šikmo bránící protihráč, přihrajte svému spoluhráči. Zasáhni míč včas, abyste skórovali dříve, než vám v tom někdo zabrání.

**Pokutový kop**

Čím lepší hráč, tím snadnější je penalta. Zastavte šipku ve žluté zóně, zatímco držíte směr střely. Zmeškejte žlutou zónu a vykopnete penaltu stylem ala Baggio.

**Přebíhání**

Jakmile směřujete k brance, obránci vás začnou následovat. Zastavte a měňte směr, zrychlujte zmáčknutím R1. Jakmile se obránce přiblíží příliš blízko, vystřelte, než vás stačí zasáhnout, a zasloužený gól na sebe nenechá dlouho čekat.

**Volný přímý kop**

Volný přímý kop je nejjednodušší způsob, jak skórovat ve hře. Miř jen do jedné části zdi a nastav výšku mírně pod hlavu šipky držením D-padu dolů ve směru zdi (takže pokud míříte napravo branky, držte ←). Váš kop by se měl odchýlit podél zdi a zasáhnout branku, aniž by se stihl brankář vůbec pohnout.

# Downhill Domination

**Tohle nebude žádná poklidná projížďka na kolech,** s tím snad počítáte...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Codemasters ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Incog Entert. ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Extrémní výkony v další simulaci adrenalinového sportu...

V této hře narazíte na několik disciplín, které se výrazně liší nejen svým stylem, ale také úkoly, které musíte plnit. V těchto tipech najdete popis všech čtyř základních disciplín, které jsou součástí komplexní kariéry. A pokud se chcete stát úspěšným univerzálem, tak se musíte naučit využívat specifických možností všech disciplín.

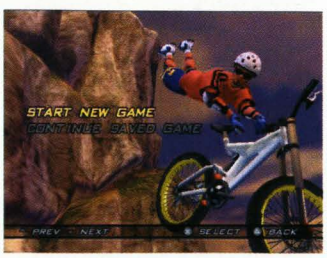
### Freeride (FR)

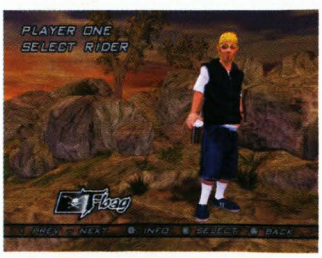
Jde o základní disciplínu, ve které je vaším hlavním cílem dosáhnout co nejlepšího umístění v cíli. Body za předvádění akrobatických figur a za souboje znamenají pouze bonus, kterým o něco zvýšíte své finanční ohodnocení. Trať není vymezená umělými mantinely, takže bývá poměrně široká. Díky tomu máte většinou na výběr z několika stop, mezi kterými mohou být značné rozdíly. Celý závod tedy hodně závisí na vašich schopnostech analyzovat terén před vámi (nebo na vaší paměti). Díky čtení trati nejen odhadnete ideální stopu, ale také skoky, na kterých můžete předvést krkolomné kombinace obtížnějších figur. A asi se nemusíme zmiňovat o zkratkách, které vám často mohou závod výrazně zkrátit.

Pokud to myslíte se závoděním vážně, tak se budete muset naučit využívat všechny vymoženosti, které máte k dispozici. Při Freeride je například velmi důležitý sprint, který vás sice výrazně zrychlí, ale také vás poměrně rychle vyčerpá. Proto se musíte dívat po zelených ikonách, které vám doplňují energii. Díky nim nemusíte téměř přestat sprintovat. Druhou zajímavou specialitou těchto závodů jsou tzv. Black Diamond Trails. Jde o branky se symboly černých diamantů, které vyznačují obzvlášť krkolomné úseky. Pokud se vám podaří projet celým úsekem (sledujte symbol diamantu ve spodní části obrazovky), tak získáte spoustu bodů.

### Mountain Cross (MX)

Tato disciplína vyžaduje úplně jiný přístup než Freeride. Mauntain Cross se totiž odehrává na výrazně kratších tratích, které jsou plné umělých skoků a překážek. Hlavně díky celkové délce a obtížnosti některých technických pasáží se budete muset plně věnovat jízdě v ideální stopě, která je zde jasně daná. Umělé skoky vyžadují dobrý odhad nájezdové rychlosti. Na trati totiž často narazíte na celé série skoků, u kterých je velmi důležité, kam dopadnete. Pokud se vám podaří dopadnout na zadní stranu dalšího skoku, tak si udržíte maximální rychlost. Pokud ale dopadnete přímo na nájezd dalšího skoku, tak pro změnu ztratíte většinu rychlosti nebo rovnou spadnete.




Pro dosažení maximální rychlosti je velmi důležitá volba stopy v zatáčkách. Pokud najedete na zkosené stěny prudších zatáček, tak se vám podaří nabrat další rychlost (pod vaším kolem se objeví zelené šipky). Velmi důležité je také načasování sprintu. Ten byste na těchto tratích měli využívat hlavně pro rychlý rozjezd po větších skocích. Po nich se často téměř zastavíte a nabírat rychlost bez sprintu znamená zbytečnou časovou ztrátu.

### Technical Downhill (TDH)

Jde opět o disciplínu, ve které si užijete dlouhé sjezdy a přírodní překážky. Oproti klasické Freeride je ale trať často vymezená mantinely a také je mnohem technicky náročnější (jak už sám název napovídá). Přesto zde ale uplatníte většinu rad, které jsme vám dávali u Freeride. Například zde opět narazíte na bodově velmi zajímavě ohodnocené Black Diamond Trails nebo na nejrůznější zkratky. Díky prudkým zatáčkám a spoustě překážek si zde ale tolik nezasprintujete. Musíte si totiž dávat pozor na techniku jízdy a bezhlavé nabírání rychlosti by vám jen přidělávalo starosti. A pokud vyskočíte mimo vymezenou trasu, tak si nedělejte starosti. Hra vás opět vrátí tam, kam patříte.

### Freestyle

Konečně přichází na řadu disciplína, ve které se musíte soustředit na předvádění těch nejšílenějších kombinací různých triků. V každém závodě této disciplíny navíc dostanete pevně stanovené úkoly, které musíte pro úspěšné dokončení závodu splnit. Jednoduše zmáčkněte tlačítko START a zvolte možnost OBJECTIVES. Zde se vám přehledně ukáží všechny úkoly, které musíte splnit. Úkoly nejsou často jednoduché, takže vás v této disciplíně asi čeká největší trápení. Rozhodně si zde schovávejte své speciální triky na ty největší skoky, které se s největší pravděpodobností budete muset naučit nazpaměť. Také se nezasekávejte na opakování sérií stále stejných triků. Za každý trik totiž dostáváte stále méně a méně bodů. V této disciplíně více než obvykle využijete seznam provedených triků, který najdete v nabídce při přerušení hry (Trick List).

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

**Levý analog »** Řízení a pozice jezdce
**Pravý analog »** Akcelerace, brzda a údery do stran
**Křížek »** Akcelerace (2x zmáčknout a podržet - Sprint)
**Kolečko »** Úder doprava
**Čtvereček »** Úder doleva
**Trojúhelník »** Brzda
**R1, L1 a L2 »** Triky ve skoku
**R2 »** Triky ve skoku/při jízdě po rovince výskok (podržte pro delší skok)
**R3 »** Sprint
**L3 »** Průjezd zatáčky smykem

# The Sims: Bustin'out

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Pro fanoušky simulace života naprostá nutnost. Není to pecka typu *MGS*, ale solidní hra rozhodně.

**Někdo se téhle PC sérii směje, jiní jí považují za návykovou simulaci života s prvky fantasy a RPG.** V každém případě můžete konečně prožít své sny, kterých ve skutečném životě nikdy nedosáhnete. S našimi tipy to bude hračka.

## SIM-ULACE GENIALITY

Vzhled je o ničem - osobnost je všechno. Máte pouze 25 bodů, které je třeba rozdělit mezi pět odlišných charakterových vlastností.

### ČISTOTA

Sim s dostatkem bodů čistoty si vždycky sám po sobě uklidí a umyje nádobí, aniž byste ho museli instruovat. Také po sobě spláchne na záchodě a umyje si ruce. Čistota je nejméně důležitá vlastnost vašeho Sima. Na začátku hry si můžete najmout služku, aby po vás uklízela odpadky.

### DRUŽNOST

Družný Sim chce být s ostatními Simy a výsledkem je, že jeho sociální hodnocení klesá rychleji než plachého Sima. Výhoda družného Sima je, že má k dispozici více sociálních možností jako líbání, flirt a dřívější seznámení se s novým Simem. Nabírá také rychleji vztahové body než plachý Sim a udržuje si delší konverzace.

### AKTIVITA

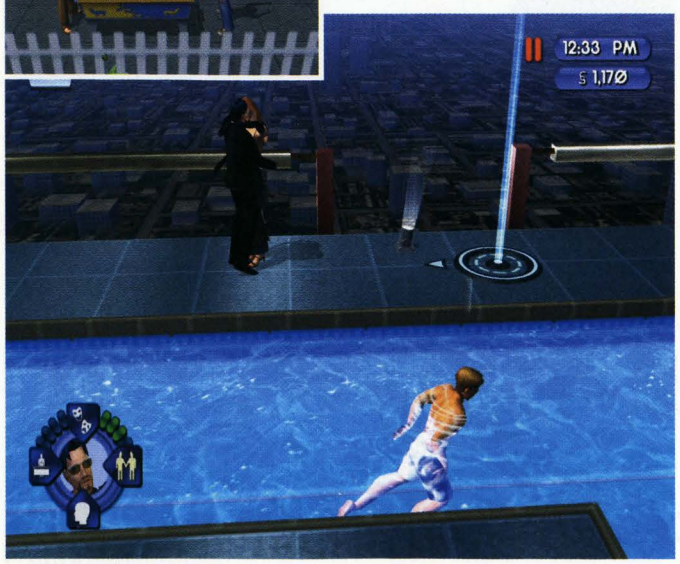
Sim s nízkým skóre aktivity se brzy unaví. To znamená hodně spánku, který bývá až otravný, zejména když je někde na návštěvě. Také se dlouho probouzí.

### HRAVOST

Hodnocení hravosti stanovuje, jak jednoduché je udržet jeho úroveň legrace vysoko. Hravý Sim bude v životě potřebovat více legrace než ten méně hravý. Také si užije více zábavy při používání různé elektroniky a má více sociálních příležitostí.

### PŘÍJEMNOST

Příjemný Sim dobře vychází s ostatními. Užívá si skupinových činností jako třeba návštěvy restaurací nebo hraní kulečníku. Když na to nedáte dostatek bodů, většina vzájemného ovlivňování se bude negativní, jako třeba různé dobírání si ostatních, plácání a dokonce různé útoky, které mu velmi ztíží seznámit se s novými přáteli. Je to dobrá vlastnost, kam dát hodně bodů, ale příliš mnoho zase může uškodit.




## DĚLAT PŘÁTELSKÉ VĚCI

Ve hře není prostor na antisociální věci.

✗ Potřebujete přátele, abyste byli povýšeni a abyste si zachovali svoji sociální úroveň. Jakmile je získáte, je snadné si je udržet. Hlavní problém je si je získat.

✗ Během hraní hry uvidíte hodně nových různorodých sociálních vztahů, každá NPC postava vás naučí něco nového. Je krásné je všechny pozorovat, ale k navázání přátelství potřebujete jen ty nejzákladnější.

✗ Mluvení je ta nejlepší cesta, jak si začít s novým Simem, je to malé riziko, ale získáte pouze tři vztahové body. Střídavé povídání je další neriskantní způsob, jak začít. Vtip funguje na hravého Sima, kompliment může platit na jiného a s drbem se uchytíte zase někde jinde. Zjistěte si, kteří Simové nejsou urážliví, a pak prostě začněte mluvit a nebo zavtipkujte, a to tak dlouho, dokud se osoba nestane vaším rodinným přítelem. Je nižší riziko naštvat rodinného přítele, takže se můžete pokusit i o výše hodnocená setkání, jako třeba flirtování a nebo pokus o nějakou formu bavení ho. Jakmile Sim přistoupí na vaše flirtování, můžete ho i obejmout, políbit a nebo si s ním i zatancovat, čímž získáte sedm nebo osm vztahových bodů najednou. Nepoužívejte stejné způsoby příliš často po sobě a nedopusťte, aby se do vás zamilovalo příliš mnoho Simů najednou. Jakmile si získáte srdce určitého Sima, bude rozhodně žárlivý, pokud začnete flirtovat s někým jiným. Na druhou stranu, pokud uvidíte Sima, kterého milujete, s někým jiným, váš sociální status klesne na nulu.

✗ Pokuste se získat najednou nové přátele do 100 bodů. Bude to trvat velmi dlouho, aby 100 bodů kleslo na zhruba 50, což je, když je ztratíte jako přátele, i kdybyste je neviděli dlouhou dobu. Abyste vyhráli kariéru filmové hvězdy, kde potřebujete mít 10 přátel, abyste získali nejvyšší povýšení, je to pak velmi těžké si je všechny udržet. Zavolání jim vám získá 5 vztahových bodů, takže se jim ozvěte každých pár dní a měli byste si je udržet.

## BUĎTE ŠŤASTNÍ - ŽIJTE DÉLE

Jak udržet svého Sima při životě...

### HLAD

Ujistěte se, že máte alespoň tři místa na vaření a pokud si to můžete dovolit, tak si vždy kupte tu nejdražší ledničku a troubu. Máte-li Sima, který nepracuje, naučte ho vařit

a nechte ho připravovat jídlo pro celý zbytek domácnosti. Jídla vydrží sedm hodin, než začnou zapáchat a stanou se nepoživatelnými.

### HYGIENA

Tu je lehké splnit, kdykoli se osprchujte nebo vykoupejte, jakmile se sníží její úroveň. Později se ve hře objeví luxusní vany, které výrazně navýší vaši hygienu a také zvýší komfort. Jestli jste upozorněni na možnost umytí vany nebo sprchy, tak ji využijte, protože v čisté vaně se lépe umyjete než v té špinavé.

### SPÁNEK

Již od začátku hry potřebujete hodně spát, ale k dispozici máte pouze laciné postele. Později si budete moci dovolit dražší postele, které zvýší vaše spaní a komfort s minimem problémů. Na návštěvě si většinou nemůžete zdřímnout ani prospat, ale můžete pít kávu, která vám dodá energii, avšak na druhou stranu vyčerpá váš komfort a močový měchýř, tak jako je tomu ve skutečném životě.

### KOMFORT

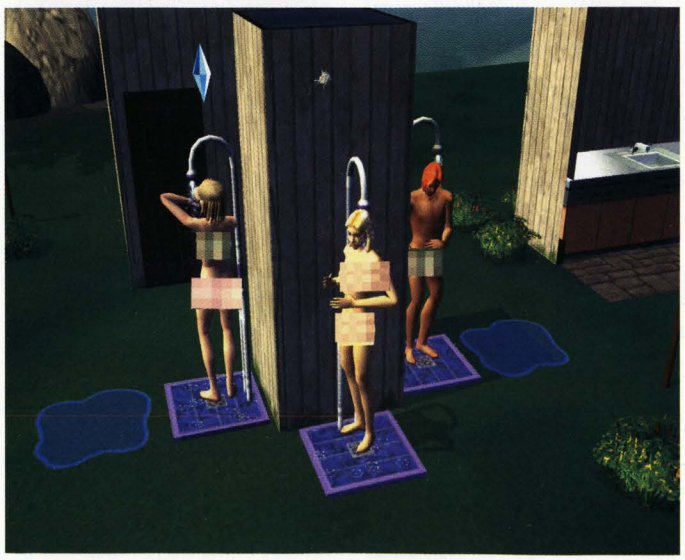
Drahá postel, sklápěcí židle či křeslo a nebo vana jsou základem a pak komfort není problém. Prudce klesá, pokud stojíte a mluvíte s jiným Simem delší dobu a nebo když příliš dlouho uklízíte. Na druhou stranu se sám zvyšuje, zejména když spíte a koupete se. Tím byste se ale příliš trápit neměli.

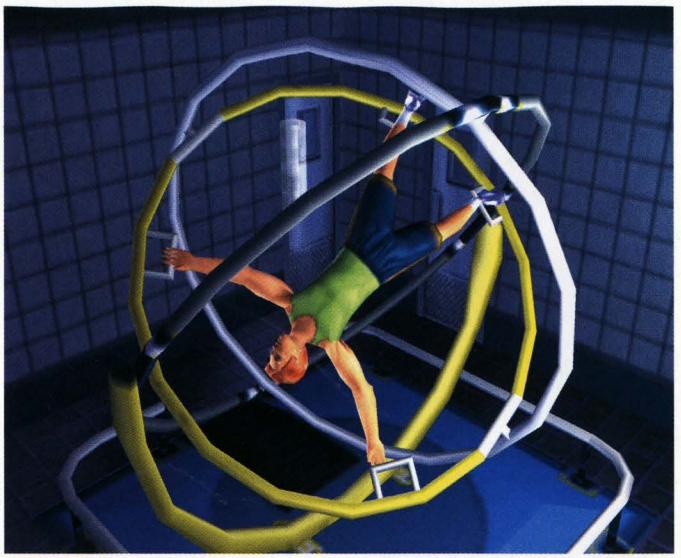
### MOČOVÝ MĚCHÝŘ

Velmi snadné, jděte na záchod, kdykoli se sníží jeho hodnota. Můžete jít na záchod, i když jste na návštěvě, takže je zřídkakdy problémem. Jestliže se toho přesto nevšimnete, váš Sim může mít vážný problém, který okamžitě sníží míru hygieny, komfortu, zábavy, ale i dalších hodnot. Nechoďte spát, jestliže je hodnota měchýře nízká nebo váš Sim bude muset vstát a rychle běžet do koupelny, aby svůj problém vyřešil.

### POKOJ

Zařiďte si ve svém domě hodně osvětlení, oken a různé výzdoby a pravidelně uklízejte nepořádek. Ten se mění od pokoje k pokoji, ale nejdůležitější je si udržet čistotu na přední zahradě, což stanoví vaši pokojovou úroveň při cestě do práce. Recyklujte staré noviny, šetřete vodou a postarejte se o dostatek vnějšího osvětlení, aby váš Sim nemusel odcházet a přicházet z práce ve tmě.





### ZÁBAVA

Ve hře je velmi mnoho možností, které naplní vaši úroveň zábavy. Čtení knih a sledování televize jsou dobrým začátkem, ale jakmile si budete moci dovolit bryle na virtuální realitu, nebudete se rozhodně chtít ke knize vrátit. Během vteřiny totiž dobije vaši úroveň zábavy. Společná zábava s jiným Simem jako třeba hudba a hraní her jako kulečník a stolní tenis také posílí vaši sociální úroveň.

### SPOLEČENSKOST

Tato úroveň klesá pomalu, ale také trvá velmi dlouho, než se naplní, pokud ji necháte klesnout příliš hluboko. Nejrychlejší způsob, jak ji dobít, je konverzace s kamarádem Simem či se jakkoliv jinak bavit s ostatními Simy. Jestli se Simovi, kterého neznáte, pokoušíte vnutit konverzaci, může trvat dlouho tuto úroveň doplnit a navíc riskujete, že se věci ještě zhorší, pokud bude reagovat negativně.

## Podvod se vyplácí

**Kašlete na rodinou idylku a začněte podvádět. Všechno půjde lépe!**

**CHEAT GNOME**
**Rychle stiskněte R2, L1, R1, L2, ← a ◎ v průběhu hry. Pokud jste kód zadali správně a dostatečně rychle, uslyšíte jak Sim říká „Ooooo" a před domem, ve kterém právě jste se objeví blikající se modrý skřítek. Toto je tzv. Cheatový trpaslík a je to váš přítel - jakmile ho aktivujete, každý den vám zatelefonuje a pokud telefon zvednete, získáte Simoleony. Také můžete zadat jakýkoliv z následujících cheatů, které vám usnadní život.**

**EASY MONEY**
**Poté co aktivujete Cheat Gnome, paužněte hru a rychle stiskněte L1, R2, →, □ a L3. Sim řekne „Oooo" a potvrdí tak správné zadání kódu. Nyní vyberte Cheat Gnome a dostanete tzv. možnost Give Money. Zvolte jí a získáte 10 tisíc Simoleonů.**

**PLNÉ „MOTIVES"**
**Poté co aktivujete Cheat Gnome, paužněte hru a rychle stiskněte R2, L1, ←, ◎ a ↑. Sim řekne „Oooo" a potvrdí tak správné zadání kódu. Nyní vyberte Cheat Gnome a dostanete tzv. možnost Fill All Motives. Zvolte jí a všechny ukazatele motivů budou naplněny s výjimkou položky Room.**

**ODEMKNUTÍ OBJEKTŮ**
**Poté co aktivujete Cheat Gnome, paužněte hru a rychle stiskněte R2, R2, ↑, △ a L3. Sim řekne „Oooo" a potvrdí tak správné zadání kódu.**

**ODEMKNUTÍ LOKACÍ**
**Poté co aktivujete Cheat Gnome, paužněte hru a rychle stiskněte R3, R3, L3, R2, L1 a L1. Sim řekne „Oooo" a potvrdí tak správné zadání kódu.**

# Baldur's Gate: Dark Alliance 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** Acclaim ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Dark Isle Studios ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 78 %

Jestli vás bavila jednička, zkuste i dvojku, ale připravte se na to, že je horší. Ale i větší.

***Dark Alliance II* je RPG s pořádnou dávkou akce,** takže si nachystejte meč a kouzla a jdeme na to...

### The Trade Way

Stačí popojít pár kroků a narazíte na postavu s vykřičníkem nad hlavou. Ten vám naznačuje, že jde o postavu důležitou z hlediska základního příběhu. Je to bojovnice Keaira, která vám bude vyprávět o přepadení karavany skupinkou goblinů. Vaším prvním úkolem ve hře bude zachránit obchodníky, kteří přepadení přežili. V první úrovni ale na žádné nenarazíte. Jednoduše se musíte probít až na druhý konec lesní cesty. Při tom ale sledujte mapu, protože po stranách hlavní cesty najdete úzké soutěsky, které vás dovedou k bednám se zlaťáky a zbraněmi.

### Trollbark Forest

V temném lese narazíte na několik novinek. Nejdřív vás asi nepříjemně překvapí lukostřelci, které vám doporučujeme likvidovat jako první (jinak vám boj nablízko nepěkně znepříjemní). Druhou novinkou jsou velmi pohyblivi protivníci, kteří jsou zde zastoupeni vlky a vránami. Tito protivníci kolem vás budou kroužit a velmi vám znesnadní míření. Stále vás ale čeká jen čistý boj, takže se na něj můžete v klidu soustředit. Jednoduše se probijte až ke vchodu do jeskyně, ve které najdete hlavní gobliní doupě. Cestou ale nezapomeňte prohledat všechna zákoutí, ve kterých můžete najít pár zajímavých věcí.

### Red Fang Goblin Lair

Dostáváte se do prvního pořádného dungeonu. Probijte se úvodní skupinkou goblinů a okolo stojanu pro ukládání pozice najdete trojici zamčených dveří. Tunelem vedoucím na východ se probojujte až k truhle, ve které najdete Gate Key. Tím můžete odemknout všechny tři zamčené dveře. Nejprve se vydejte zamčenými dveřmi na západ a pobijte všechny gobliny ve velké jeskyni. Pak si odemkněte dveře vedoucí na východ a probojujte se až ke vstupu do Dark Cave. V té najdete spoustu netopýrů a pár truhlic se zajímavým obsahem.

Hlavní část jeskyně ale najdete ze dveřmi vedoucími na sever. Za nimi pokračujte směrem na západ a dostanete se do malé jeskyně s truhlou, ve které najdete Cell Key. Pomocí něj osvoboďte celkem šest vězňů, kteří jsou drženi v malých celách. Pak ve východní větvi najděte vstup do Bile-Tooth's Treasury. Od velitele goblinů získáte klíč, kterým si otevřete dveře vedoucí do zadních místností. V nich najdete mimo jiné také vstup do Spider Breeding Pit, ve které narazíte kromě spousty pavouků také na pár užitečných předmětů. V poslední místnosti pak najdete Randallu, která byla vůdkyní karavany. Až budete chtít úroveň ukončit, tak si s ní promluvte a nabídněte jí své služby.

### Wayfork Village

Nejprve si promluvte s Randallou. Vaším hlavním úkolem pak bude projít celou vesnici a zachránit 9 vesničanů, kteří jsou obklopeni skupinkami protivníků (stačí pobít všechny protivníky v jejich bezprostředním okolí). Cestou narazíte na hořící vozy, které budete muset obejít přes kopec na východ od cesty. Nakonec se probijete až k místnímu hostinci. Pokud jsou všichni vesničané zachráněni, tak vejděte dovnitř. Čeká vás souboj s vůdcem bandy jménem Harnak. Nejprve pobijte řadové gobliny a teprve pak se na něj vrhněte. Až ho porazíte, tak si promluvte s majitelkou hostince Larani, která vás odmění za vaše hrdinství. Pokud chcete ukončit úroveň, tak si opět promluvte s Randallou.

## AKT I

### Baldur's Gate

První zajímavou postavou je kapitán stráže Sollus, který stojí napravo od vás. Vyplatí se vám navštívit ho jako prvního, protože vám dá za úkol vyčistit místní stoku od nebezpečné havěti. Běžte po hlavní třídě na sever a po chvilce narazíte na obchodníka jménem Bartley. Prodejte mu všechny přebytečné krámy, které jste zatím posbírali, a pokud máte chuť utrácet, tak si nakupte nějaké nové vybavení. Asi nejdůležitějším místem pro vás ale bude hostinec Purple Wyrm Inn, který najdete vedle kostela. Uvnitř narazíte na několik zajímavých postav, se kterými si budete muset promluvit. Z hlediska příběhu pro vás ale bude nejdůležitější Randalla, která vám zadá několik stěžejních úkolů.

### Sewers

Pokud jste přijali úkol od kapitána Solluse, musíte prolézt kanálem ve středu města. Vaším jediným úkolem je pobít všechny protivníky, na které zde narazíte. Postupujte velmi pečlivě, protože nesmíte vynechat ani jednoho brouka nebo krysu. Nejnebezpečnějšími protivníky budou zelení slizáci útočící na dálku. Nejrozumnější bude zabít je kouzly nebo šípy, protože nablízko vás dokáží rozsekat překvapivě rychle. Pokuste se je zabít z co největší dálky, aby na vás útočil vždy jen jeden nebo maximálně dva protivníci. Až se dostanete do kruhové místnosti kousek od vstupu do stoky, pohně-

## OVLADÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Pravý analog »** Natáčení kamery
**Křížek »** Útok
**Kolečko »** Kouzlení
**Čtvereček »** Interakce s okolím
**Trojúhelník »** Skákání
**R1 »** Blokování
**R2 »** Léčení
**R3 »** Centrování kamery
**L1 »** Rychlá kouzla
**L2 »** Doplnění magické energie
**SELECT »** Inventorář
**Šipky nahoru a dolů »** Přepínání kouzel
**Šipka doprava »** Přepínání zbraní
**Šipka doleva »** Přepínání módů mapy

te pákou v jižním výklenku. Tím si otevřete kruhové dveře, které vedou k východu. Doběhněte za kapitánem, který vás za splnění úkolu náležitě odmění.

### Warehouse

V rozhovoru s Randallou se zeptejte na únosy, které trápí celé město. Randalla vám prozradí, že za únosy může banda zlodějů, kteří si říkají Hands of Glory. Jejich úkryt najdete ve skladišti na jihozápad od kostela. V prvním patře je váš úkol jednoduchý. Musíte najít místnost plnou beden, pod kterými je schován vchod do tajného úkrytu Hands of Glory (dveře si odemknete klíčem, který má u sebe jeden ze zlodějů). Kromě toho můžete v prvním patře najít páčidlo (Crowbar), které vám pomůže otevřít zamčené dveře kousek od vchodu.

V tajném úkrytu nejprve pobijte všechny v chodbě na sever od vchodu. Pak pokračujte chodbou vedoucí na severozápad, kde najdete dvě cely s rukojmími. Jeden ze zlodějů má u sebe svazek klíčů, kterými si cely odemknete. Až oba rukojmí osvobodíte, tak pokračujte směrem na jihovýchod. Zde najdete trojici klecí, ve kterých jsou další rukojmí. Až pobijete všechny zloděje kolem a získáte další svazek klíčů, tak je můžete osvobodit. Od posledního zachráněného získáte klíč k tajné skrýši velitele celé bandy. Jmenuje se Argesh a až ho zabijete, tak od něj získáte mapu a klíč od poslední klece s rukojmím. Vyběhněte po schodech zpět do města a doběhněte za Randallou, která vám po předání odměny zadá další úkol.

### Bloodmire Manor

Toto je druhý úkol, který vám Randalla zadá. Vstup do sídla rodiny Bloodmire najdete na severním konci hlavní třídy. Hned u vchodu se pokuste zahrát na křídlo, které ze sebe vydá pár rozladěných tónů. Tak aktivujete úkol, jehož cílem je nalezení 5 částí notové osnovy, které jsou poschovávány v truhlicích po celém sídle (pozor na truhlice schované za rohem). Vaším druhým úkolem je najít celkem 5 služebných. Sídlo je dost rozlehlé a členité, takže splnění obou úkolů vám asi nějakou tu chvilku potrvá. Nepříjemný je také fakt, že budete muset objevit několik tajných průchodů (vždy jsou to knihovny). Musíte tedy sledovat mapu, na které se tajné místnosti objeví. Pak už snadno najdete tajný průchod, který otevřete stejně jako obyčejné dveře (na obrazovce se ale neobjeví text, který vám jejich otevření nabízí).

Až prozkoumáte obě patra tohoto sídla a splníte oba základní úkoly, tak se vraťte ke vchodu, kde musíte zahrát na křídlo. Díky tomu se vám otevře vstup do tajné laboratoře, kterou se budete muset probojovat až do velké místnosti s vyzdviženou střední částí. Na té najdete vedle stolu páku, kterou si otevřete dveře vedoucí k Luvii. Až porazíte dvouhlavého psa jménem Atrocious, tak se dostanete do nižšího patra. Zde na vás v poslední místnosti Luvia poštve dvojici svých obřích mutantů. Až je zabijete, tak se ze stěn začne valit jedovatý plyn a vy se musíte co nejrychleji probojovat zpět k východu. Vraťte se k Randalle, která vás opět odmění.

### Wood of Sharp Teeth

Pokud si po splnění druhého úkolu s Randallou pořádně popovídáte, tak si od ní můžete za 500 zlatých koupit mapu, která vás dovede do této úrovně (musíte jižní bránou opustit Baldur's Gate). Jde o několik ruin, ve kterých najdete pár užitečných věcí a nasbíráte nějaké ty zkušenosti. Žádný konkrétní úkol zde nemáte. Stačí probít se na druhý konec úrovně.

### Cloak Wood

Tento závěrečný úkol dostanete opět od kapitána Salluse. Po jeho obdržení vyběhněte ven z města a přesuňte se do lesa na západ od Baldur's Gate. Zde nejprve absolvujete krátkou úroveň, kterou se musíte probít ke vchodu do jeskyně. V té vás čeká několik podivných potvor, které se živí kovem. Sundejte si tedy všechny kovové části brnění a také odložte všechny kovové zbraně. Pak kolem nich můžete v klidu proběhnout nebo je ubít nějakou dřevěnou holí. Za jeskyní vás čekají další dvě úrovně, ve kterých se budete muset lesem probít až do úkrytu banditů. V jeskyních plných protivníků si musíte poprvé dávat pozor na bezedné propasti, do kterých můžete velmi snadno spadnout. Na konci jeskyně najdete vchod do Red Queen's Lair. Před ním si určitě uložte hru, protože Red Queen je velmi nebezpečná. Nejprve zabijte všechny gobliny kolem a určitě nezapomeňte na šamana, který může Red Queen léčit.

Až Red Queen zmizí, tak se podívejte za její trůn, kde najdete vstup do tajné chodby. Vyskočte do ní a prolezte do únikového tunelu plného pastí. Tunelem se dostanete do sklepení sídla Firewind. V této krátké úrovni se musíte probojovat do místnosti, ze které vás paní domu svrhne do Firewind Dungeon. Hned v první místnosti musíte vejít do jedné z trojice cel, ve které najdete páku otevírající dveře do

### Borador „Goldhand"

**Překvapivou kombinací této hry je trpasličí zloděj. Ten se může stát velmi schopným bojovníkem, který dokáže ze svých protivníků získat podstatně zajímavější obnosy než všechny ostatní postavy (Ransack). A aby toho nebylo málo, tak vám může také snížit cenu vylepšení zbraně (Forge Lore). Díky těmto schopnostem je výborným partnerem při hře dvou hráčů. Začíná s poměrně vysokou výdrží a obratností, takže v průběhu hry získáte hodně zdraví a také vysokého AC. Zkrátka jde o velmi zajímavou kombinaci schopností, která stojí za vyzkoušení.**

**Kromě slušných bojových schopností na blízko se ale Borador může stát nejúčinnějším střelcem ve hře. A do této schopnosti vám rozhodně doporučujeme investovat. Fenomenální je jeho schopnost vystřelovat z kuše hned několik šípů najednou (Hail of Bolts). Pokud tuto schopnost vylepšíte na maximum, tak můžete dobrou kuší z menší vzdálenosti většinu protivníků zabít jedinou ranou. A pokud nemáte kuše rádi, tak se věnujte lukům. Také s ním dokáže tento nenápadný trpaslík hotové divy (Precise Shot).**

### Vylepšování zbraní

**Vylepšování zbraní, brnění a šperků je zcela zásadní součástí hry. Opravdu kvalitní magické předměty jsou totiž ve hře velmi vzácné, takže vám nezbývá, než si je vyrobit. Když přijdete k obchodníkovi v Baldur's Gate, tak máte možnost navštívit jeho dílnu (Workshop). V té si můžete vylepšit všechny předměty vyšší kvality než Fine. Na první místo vždy vložíte jednu nebo více Rune Stone, které určí míru vylepšení zbraně. Na druhé a třetí místo pak můžete vložit dva druhy drahokamů, které by svým počtem měly odpovídat vloženým Rune Stone. Zmáčkněte tlačítko ▢ a podívejte se, jakého efektu předmět po svém vylepšení dosáhne. Pokud se vám výsledek líbí, tak si nechte předmět vylepšit (Borador nebo Ysuran můžou výslednou cenu snížit).**

chodby. Pokud tedy najdete dveře, které se nedají otevřít, tak je někde opodál páka. Probojovat se musíte ke schodišti, které vede do katakomb. Na jejich začátku vás duch z rodu Felldane požádá o pomoc. Pak se katakombami probojujte ke schodišti, po kterém se dostanete do hlavní části sídla. Zde se musíte probít až k místnosti, před kterou vás hra upozorní na probíhající rozhovor. Zaběhněte do výklenku vpravo a po krátké animaci vejděte do místnosti. Až se lady Argozia promění v draka, tak musíte začít utíkat. Pokud se vydáte na sever západní chodbou, tak získáte klíč k místnosti ve východní chodbě. Z té zachráníte skupinku sloužících. Na severním konci chodby pak opět potkáte ducha z rodu Felldane, který vás odmění za pomoc při zničení sídla. Po návratu do Baldur's Gate si nejprve promluvte s kapitánem Sallusem a pak s Randallou.

## AKT II

### Skull Gorge

Pro začátek vám doporučujeme absolvovat dvě nepovinné úrovně. Tou první je vám již známý Wood of Sharp Teeth, který nyní obývají o něco schopnější protivníci. Druhou nepovinnou úrovní je Skull Gorge, o které vám řekne Randalla. V této úrovni narazíte na východě na dvě jeskyně plné goblinů, které byste měli navštívit jako první (hlavně musíte najít Flaming Dagger). Pak se pusťte do průzkumu jeskyní na západě. Zde kromě gnollů narazíte také na trolly, které zničíte jen pomocí ohně nebo kyseliny (proto jsme vám doporučovali najít Flaming Dagger). V jižnější jeskyni musíte nejprve u jednoho z gnollů najít drahokam, který pak použijete na sochu draka. Tím si otevřete tajnou jeskyni. Nakonec navštivte jeskyni za vodopádem v severozápadním rohu úrovně.

### Lyran's Hold

Promluvte si s Jherekem, který na vás čeká v kanceláři u vchodu do skladiště. Vaším úkolem bude získat Orb of Thunder, který se nachází v pevnosti Lyran's Hold. Vyběhněte tedy z města a vypravte se na nově označené místo na mapě. Cestou budete přepadeni, takže se musíte probojovat na druhý konec cesty. Uvnitř pevnosti se nejprve probojujte ke schodišti, které vede do druhého patra. Zde se musíte probojovat až do severní chodby (pokud si zvolíte východní cestu, tak budete procházet tajnými dveřmi). Z té se dostanete do tajné studovny uprostřed patra. V truhle najdete klíč a po odemčení jižních dveří narazíte na Lyrana. Vraťte se do studovny a přečtěte si svitky na stole uprostřed místnosti. Lyran je zatím nezranitelný, takže před ním musíte utíkat.

Seběhněte zpět do prvního patra a najděte vchod do Lyran's Cellar. Na jeho severozápadním konci najdete dveře vedoucí do Lyran's Ossuary, kde vás čeká rozhodující souboj. Rozbijte jedinou odkrytou vázu a odblokuje se další. Postupně musíte najít všechny odkryté vázy a nakonec se dostanete do velké místnosti plné váz. Až zničíte tu pravou, tak Lyran zemře. Posbírejte všechny poklady a vyběhněte zpět do prvního patra, kde musíte navštívit Lyran's Observatory. Uvnitř vyběhněte po schodech ke stroji na řízení počasí a vyndejte z něj Orb of Thunder. Po jeho získání musíte porazit zeleného ještěra jménem Sleyvas. Pak se můžete probojovat zpět k východu a vrátit se do Baldur's Gate. Běžte za Jherekem a po převzetí odměny se ho zeptejte na Jade Octahedron. Tím si na mapě označíte novou lokaci Halls of the Hammer.

### Brigand's Ruins

Cestou do Halls of the Hammer budete přepadeni bandou troglodytů. Až je všechny pobijete, tak si promluvte s vojákem v jihozápadním rohu. Ten vám řekne o únosu lady Cadmere, kterou můžete zachránit. Pokud projevíte zájem, tak vám Landen do mapy zakreslí polohu Brigand's Ruins. Těmi se musíte probít až ke vstupu do podzemí, kde najdete velkou místnost s velitelem troglodytů. Až ho zabijete, tak získáte klíč, kterým si odemknete celu s lady Cadmere. Po její záchraně se vraťte zpět na cestu do Halls of the Hammer.

### Halls of the Hammer

Před cestou do této úrovně byste si měli nejprve promluvit s trpaslíkem Durbemem v Purple Wyrm Inn. Ten vám totiž za 4 000 zlatých prodá klíč od pokladnice, na kterou narazíte v druhé části této úrovně (rozhodně se to vyplatí). Samotný úkol je jednoduchý. Musíte se probojovat dvěma patry poměrně lineárního dungeonu, na jehož konci vás čeká souboj s chimérou. Při souboji s ní musíte chvíli počkat, až slétne na zem. Teprve potom na ni můžete v klidu zaútočit. Odměnou za její porážku vám bude Jade Octahedron. Nakonec ještě vyberte okolo ležící truhly a můžete se vrátit do Baldur's Gate, kde drahokam předáte Jherekovi. Zeptejte se ho na Brazier of Eternal Flame.

### Dragonspear Castle

Po cestě k troskám hradu budete napadeni skupinkou trollů. Až dorazíte ke vstupní bráně, tak se připravte na boj s armádou goblinů. Probojujte se až na druhé nádvoří, kde byste si měli promluvit s klerikem jménem Felleth. Ten stojí vedle vstupu do podzemí a požádá vás o navrácení Holy Symbol of Tempus. Tento předmět najdete v jedné

z cel v prvním patře podzemí a pokud se s ním ke klerikovi vrátíte, tak dostanete náležitou odměnu. Vejděte tedy do podzemí, ve kterém vás čeká hledání pák otevírajících dveře. Novinku je skutečnost, že ve dvou případech budete muset kvůli jediným dveřím zatáhnout za více než jednu páku. Naštěstí jsou vždy v blízkosti dveří, takže se nemusíte bát žádného bloudění.

Ve druhém patře podzemí musíte nejprve projít na konec severovýchodní chodby. Zde totiž najdete důležitou páku, kterou si otevřete dveře hrobky uprostřed patra. Ještě než ale sestoupíte do jeskyní pod vámi, tak si projděte zbytek patra. V jeskyních vám doporučujeme prošmejdit všechny kouty, protože se zde povaluje poměrně dost cenných drahokamů. Díky nim si můžete po této úrovni pohrát s některou ze svých zbraní. Vaším cílem v podzemí je najít vstup do Ulchalothe's Lair. Uvnitř vás čeká souboj s Ulchalothe, která dokáže kontrolovat mysl svých protivníků. Její útoky jsou velmi silné, takže vám doporučujeme nezdržovat se likvidací kontrolovaných rytířů. Až ji zabijete a získáte Braziel of Eternal Fire, tak si otevřete mříž vedoucí do jeskyně s truhlicí. Za ní totiž najdete tajný východ vedoucí až na povrch. Vraťte se za Jherekem, který vás po předání odměny požádá o poslední artefakt.

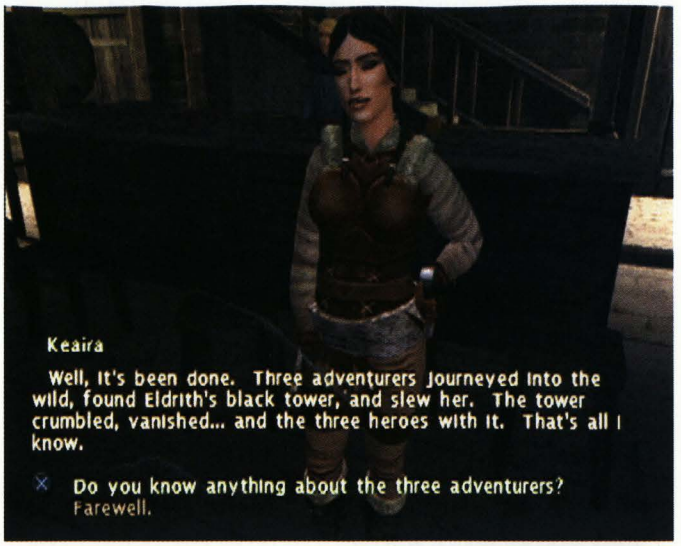
### Sea-Cave

Až dorazíte do mořské jeskyně, tak se budete muset probojovat ke kapitánovi pirátů. Po jeho porážce pokračujte do podmořského chrámu, ve kterém narazíte na spoustu tajných místností (stačí odsunout stěnu jasně vyznačenou na mapě). Prvním patrem se musíte probojovat až ke schodům do druhého patra. Zde narazíte na spoustu zamčených dveří. Do těchto místností se dostanete vždy nedalekou tajnou chodbou. Určitě neminete velký oltář, který musíte prohledat. Tak získáte Oceanic Urn, se kterou se musíte vrátit do Baldur's Gate. Bohužel vám bude cestou ukradena, takže se budete muset poradit s Jherekem. Ten vám na mapě označí lokaci Hill's Edge, kde se musíte probojovat až do malé vesnice. V animaci si všimněte zloděje, kterého budete muset zabít. Tak opět získáte Oceanic Urn, se kterou se musíte vrátit k Jherekovi.

## AKT III

### Allana's Home (jen Dorn)

Pokud hrajete za barbara Dorna, tak si hned na začátku třetího aktu běžte promluvit s Randallou v Purple Wyrm Inn. Ta vám na mapě odkryje lokaci, ve které hned na začátku potkáte druidku Allanu. Od ní se dozvíte o zeleném drakovi, který terorizuje celé okolí. Po rozhovoru se budete muset probojovat lesem až k jeho jeskyni. Drak Baragoth je dost nepříjemný protivník, takže si připravte dostatek lahviček na léčení. Až ho skolíte, tak si odemkněte dveře vedoucí do jeho pokladnice v severní části jeskyně. Uvnitř najdete kromě spousty zlata také výborné brnění. Nakonec se vraťte k Allaně, která vás odmění nejen zkušenostmi, ale také vám odemkne nová kouzla a schopnosti.

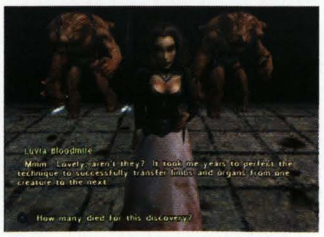



### Dark Monastery (jen Vhaidra)

Pokud hrajete za Vhaidru, tak byste si měli nejprve promluvit s Uluou, která celé dny posedává v Purple Wyrm Inn. Postupně jí dejte 2 000, 4 000, 8 000 a 16 000 zlatých. Kromě zkušeností vám bude nakonec odměnou také odkrytí lokace Dark Monastery. Tímto klášterem se budete muset probojovat až k mnichovi jménem Draezen Direhand. Až ho porazíte, tak se vraťte zpět do Baldur's Gate, kde vás Ulua odmění zkušenostmi, novými kouzly a také několika užitečnými údery.

### Zarad's Clock Tower (jen Ysuran)

Jako Ysuran budete muset v Baldur's Gate navštívit věštce jménem Omduil (jeho dům najdete na východním nádvoří). Pokud mu dáte postupně 2 000, 4 000, 8 000 a 16 000 zlatých, tak stejně jako Vhaidra získáte spoustu zkušeností a v tomto aktu se vám na mapě zobrazí lokace Zarad's Clock Tower. Uvnitř se musíte nejprve probojovat do místnosti s mechanickým obrem. Toho zničte z dálky, protože vás může zabít jediným úderem. Od něj získáte klíč, který vám odemkne dveře vedoucí do věže. V té se probojujte až k truhlici, ve které je schován klíč od studovny. V té budete muset porazit samotného Zarada. Až posbíráte všechny cenné věci kolem, tak se vraťte k Omduilovi, který vás odmění dalšími zkušenostmi a novými kouzly.




### Ysuran Avondril

**Ysuran je pravým opakem bojovného barbara, protože je specialistou na útočná kouzla. Díky nim si se svými protivníky snadno poradí i na větší vzdálenost a nemusí riskovat nebezpečné přiblížení. Tomu samozřejmě odpovídají také jeho základní atributy. Začíná s poměrně vysokou inteligencí, díky které jsou jeho kouzla silnější a disponuje větším množstvím magické energie. V průběhu hry vůbec nebude schopen používat těžší zbraně (dvouruční sekery, meče nebo lepší luky a kuše), takže bude chtě nechtě odkázán na svá kouzla. Proto se musíte věnovat rozvíjení jeho magických schopností, na kterých je životně závislý.**

**Základem jeho taktiky je vyvolání nemrtvého pomocníka (Animate Dead). Ten se postará o dotěrné protivníky, které pak může Ysuran napadnout svými kouzly. V těch byste měli klást důraz na silné magické střely (Flame Arrow nebo Melf's Acid Arrow), které dokáží rychle zlikvidovat jednotlivé protivníky. Užitečná jsou také útočná kouzla působící na celé skupinky protivníků (Enervation). Při tom všem ale nezapomínejte také rozvíjet některé základní schopnosti. Velmi důležité je například zlevnění všech kouzel (Clarity) a také zvýšení jejich účinnosti (Empower).**

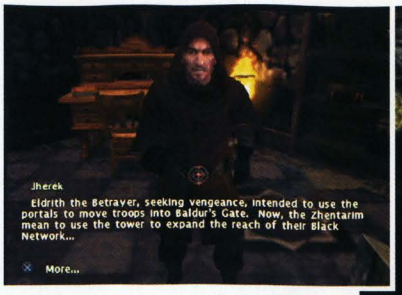
### Gandam's Hold (jen Borador)

Pokud hrajete za Boradora, tak si v Purple Wyrm Inn promluvte s Dur-

## Vhaidra Voswiir

**Vhaidra je další vyhraněnou specialistkou. Pokud vás láká boj beze zbraní, tak by pro vás měla být jasnou volbou. Jako jediná má totiž k dispozici řadu speciálních útoků beze zbraně, které dokáží vaše protivníky pěkně potrápit. Navíc můžete účinky svých útoků zvýšit tím, že použijete magicky vylepšené rukavice, které se v případě boje beze zbraně počítají jako útočné vybavení. Navíc začínáte s vysokou obratností, což naznačuje, že se tato postava dokáže velmi dobře vyhýbat útokům svých protivníků. Stejně jako Ysuran nemůže vůbec používat těžké zbraně, takže v případě použití mečů nebo holí se budete soustředit na lehčí kousky.**

**Zcela zásadní je věnovat se obraně. Vhaidra nikdy nebude mít tolik zdraví jako například Dorn, takže se musí nepřátelským útokům častěji vyhýbat. Příkladem užitečné schopnosti je základní únikový manévr (Dodge). Často oceníte také schopnost vyhýbat se nepřátelským šípům (Deflect Missiles). A pokud se nemůžete vyhnout magickému útoku, tak je k nezaplacení snížení jeho účinku (Evasion). Díky menším hodnotám útoků se budete muset uchýlit k podlejší taktice boje. Tu vám umožní například dočasná neviditelnost (Stealth), díky které budou vaše útoky účinnější a rozhodně protivníky překvapí.**



bemem. Postupně mu zaplaťte 2 000, 4 000, 8 000 a 16 000 zlatých, za které vám nakonec prozradí polohu Gandam's Hold. Toto sídlo je plné goblinů. Musíte ho pořádně prozkoumat, protože někteří protivníci u sebe mají klíče od místností plných pokladů. Nakonec se probojujete až ke vstupu do Gandam's Mine. Zde najdete jeskyni s baziliškem, který je velmi nepříjemným protivníkem. Rozhodně s ním bojujte na dálku a při jeho pokusech proměnit vás v kámen se k němu otočte zády. Až ho porazíte, tak získáte velmi cennou sekeru. Vraťte se do Purple Wyrm Inn a znovu si promluvte s Durbemem, od kterého získáte další odměnu.

### Unholy Mausoleum (jen Alessia)

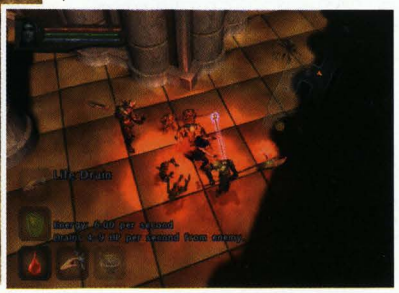
Jako Alessia si musíte na začátku tohoto aktu promluvit s Hurosem, kterého najdete v kostele na jih od Purple Wyrm Inn. Ten vám řekne o klerikovi, který se pokouší sestavit armádu kostlivců. Probojujte se tedy jeho armádou a po chvilce se probojujte ke dveřím do Goreth's Sanctum. Dveře ale nejdou otevřít, takže se budete muset probojovat k zadnímu vchodu. Až Goretha zabijete, tak se vraťte k Hurosovi, který vás náležitě odmění.

### Air Elemental Plane

Před vámi je série úrovní, ve kterých budete procházet světy zasvěcenými čtyřem hlavním elementům. Navštivte Omduilovo sídlo, ve kterém najdete Jhereka. Ten vám prozradí, že je členem Harpers. Vysvětlí vám, že budete muset aktivovat čtyři elementární oltáře. Jako první vám doporučujeme navštívit Air Elemental Plane. Po rozhovoru s Jherekem si promluvte s Omduilem, který vás přesune na plošinu v mracích. Hlavním nebezpečím zde pro vás bude vítr, který vás může sfouknout do bezedné propasti všude kolem. Také malá tornáda vás mohou kameny nepříjemně posunout. Upozornit vás musíme také na vznášející se kameny, ze kterých často vypadnou drahokamy. Postupujte směrem na západ, kde nakonec najdete vchod vedoucí k oltáři. Nejprve porazte velkou okřídlenou nestvůru a pak oltář aktivujte.

### Earth Elemental Plane

Po dalším rozhovoru s Jherekem a Omduilem se dostanete do podzemního labyrintu, ve kterém se budete muset prosekávat zavalenými chodbami. Vyplatí se prohledat všechny jeskyně, protože ze světlých kamenů velmi často vypadnou drahokamy. Velkým nebezpečím pro vás budou malí šestinozí protivníci, kteří vám mohou zlikvidovat cokoliv kovového. Pokud tedy nechcete přijít o žádnou cennou zbraň nebo brnění, tak je zlikvidujte buď nějakou dřevěnou zbraní, nebo je rozstřílejte z dálky. Nakonec se probojujete až do jeskyně, ve které musíte porazit Luvii Bloodmire. Potom opět aktivujte oltář.



### Fire Elemental Plane

Třetím elementem je oheň. Tato úroveň není příliš rozsáhlá a dá se dokončit velmi rychle. Pokud se ale chcete věnovat sbírání drahokamů a zkušeností, tak se vám vyplatí pěkně se projít. Malé vulkány totiž obsahují drahokamy, které musíte jinak draze zaplatit. Při průzkumu okolí si ale dejte pozor na okolní lávu. Pokud do ní spadnete, tak zase rychle vyskočte, protože láva vás zpomalí a velmi rychle spálí. Vaším cílem je průchod v jihovýchodním rohu. Tím projdete do jeskyně, ve které vás čeká druhé setkání s Aizagorou. Tento drak je velmi nepříjemný, protože se na zemi zdržuje jen velmi krátce. Navíc se k němu musíte přibližovat z boku, protože zepředu vás k sobě prostě nepustí. Až zůstane bezvládně ležet na zemi, tak aktivujte oltář.

### Water Elemental Plane

Toto je poslední úroveň zasvěcená jedinému elementu. Kromě velkých děr vedoucích do podzemí by vás zde nemělo čekat žádné větší nebezpečí. Protivníci nejsou zrovna nejsilnější a voda vám neublíží. Můžeme vám opět jen doporučit prošmejdit každičký kout, protože tentokrát jsou drahokamy ukryté v každé hromádce sněhu. Až se dostanete do středu úrovně, tak můžete dírou v zemi sestoupit do podzemní jeskyně, ve které vás čeká Illudra.

Rozsekejte několik chapadel jejího hlavonožce a pak se na ni rychle vrhněte. Po její smrti aktivujte poslední oltář a po návratu do Baldur's Gate můžete druhým rozhovorem s Jherekem ukončit třetí akt.

## AKT IV

### Keep of Pale Knight

Začínáte na bitevním poli před sídlem hlavní záporné postavy. Před vámi je boj s armádou nemrtvých, kteří jsou imunní proti některým kouzlům a také si příliš mnoho nedělají ze sečných zbraní. Až se probijete bitevním polem rozděleným na dvě části, tak vás čeká další hromada nemrtvých, kteří jsou ještě dotěrnější než kostlivci. V prvním patře hradu by měl být vaším prvním cílem vchod do podzemí. Cestou se dostanete do haly chrámu, ve kterém můžete zahrát na varhany. Díky tomu se na omezený čas ve výklencích po stranách objeví truhlice se zajímavými předměty. Jakmile chrám opustíte, tak truhlice zmizí. V podzemí se jedinou chodbou dostanete do rozlehlé temné haly, ve které musíte najít celkem 5 pák. Až zatáhnete za poslední z nich, tak si otevřete dveře vedoucí do vězení uprostřed haly.

Uvnitř vás hra postaví před nepříjemnou volbu. Ve vězení jsou totiž zavřeni tři hrdinové z prvního dílu *Dark Alliance*. Volba spočívá v tom, že jen první osvobozený hrdina vám řekne o své zbrani, která je schovaná v některém ze sarkofágů v hale okolo vězení. Trpaslík Kromlech používal sekeru, Adrianna hůl a Vahn luk. Jde o velmi vydařené zbraně, takže si pořádně rozmyslete, o kterou z nich stojíte nejvíc. Až se rozhodnete a osvobodíte vybraného hrdinu, tak vyběhněte do haly a postupně prohledejte všechny sarkofágy. Po získání zbraně se vraťte do prvního patra a porozhlédněte se po schodišti vedoucím do patra druhého. To je plné vyvýšených plošin, takže je dost nepřehledné. Vaším jediným úkolem je najít dveře vedoucí do Mordoc's Sanctuary. Uvnitř se poprvé utkáte s Mordocem, který je velmi nepříjemným soupeřem.

### Onyx Tower

Po souboji s Mordocem se vrátíte do Baldur's Gate, které je v plamenech. Po rozhovoru s obchodníkem přeskočte bedny severně od vás a prosekejte si cestu armádou zombie. Jsou dost dotěrní a ve větším počtu také dost nebezpeční. Rozhodně se tedy nenechte obklíčit. Na severním konci ulice si promluvte s Randallou, která vás před vstupem do věže napadne. Naštěstí by vám neměla dělat větší problémy. Až ji porazíte, tak vstupte do věže, ve které se odehrává poslední úroveň hry.

Jednotlivá patra jsou poměrně malá, takže schody vedoucí o patro výš určitě najdete bez problémů. Rozhodně se vám ale vyplatí věnovat čas hledání truhlic a stojanů se zbraněmi. Najdete zde totiž pár opravdu pěkných předmětů, které se vám mohou při hře na vyšší obtížnost hodit. V druhém patře narazíte na mechanické bojovníky, kteří jsou poměrně nebezpeční. Ve třetím patře vás ale čekají jejich větší verze. Obrovští černí rytíři vás dokáží zabít několika údery, takže postupujte velmi opatrně. Před výstupem na vrchol věže si pak rozhodně uložte hru. Před vámi je totiž souboj s Xanhastem. Ten je sice překvapivě slabý, ale bezprostředně po souboji s ním vás čeká závěrečný souboj s Mordocem. Bránou v severní části věže projděte do Plane of Shadow, kde už na vás čeká. Při souboji se pokuste držet od Mordoca dál, protože vás může speciálním útokem vysát. Tento útok bude používat zvláště ve chvíli, kdy mu bude docházet zdraví. Pokud hrajete za barbara, tak ho zkuste načít útoky zblízka a pak ho dodělejte na dálku. Po jeho smrti rozbijte temné srdce uprostřed věže a vychutnejte si závěrečnou animaci.

**Jakub Holý**

### Dorn Redbear

**Dorn je nejlepším čistokrevným bojovníkem ve hře. Jako barbar se specializuje na použití hrubé síly a tomu byste také měli přizpůsobit svůj herní styl. Začíná s poměrně slušnou silou a výdrží, takže se může hned od začátku postavit všem protivníkům pěkně čelem. Jednou z jeho největších výhod je schopnost držet velké obouruční zbraně v jediné ruce (Heroe's Arm). Pokud mu navíc dostatečně vylepšíte schopnost bojovat se dvěma zbraněmi najednou (Two-Weapon Fighting), tak získáte opravdovou mašinu na zabíjení.**

**Po splnění speciálního úkolu ve třetím aktu se Dorn stane druidem. Díky tomu může ovládnout některá základní kouzla přírodní magie, která mu v boji velmi dobře poslouží. Jde však opět o kouzla ovlivňující přímo jeho osobu, takže se bude stále soustředit na boj nablízko. Jako jediný se v pozdních fázích hry může neohroženě vrhnout do skupinky protivníků, protože díky přírodní magii získá další zdraví (Heart of the Bear) a také si může dočasně zvýšit AC (Barkskin).**

### Alessia Faithhammer

**Klerička Alessia je asi nejméně vyhraněnou postavou ve hře. Není ani silnou kouzelnicí, ani dokonalou bojovnicí. Pokud se ale nechcete ochudit o boj ani o kouzlení, je pro vás ideální volbou. Její vyrovnanost je znát už ze základních atributů. Žádný vyloženě nevyčnívá, ale na žádný se také nezapomnělo. Je zkrátka na vás, na co se s ní budete soustředit. Zpočátku to budou spíše některá zajímavá podpůrná kouzla (Protective Ward nebo Bless), která ovlivní nejen vaší postavu, ale také vaše spojence. Až ve třetím aktu dokončíte speciální úkol, tak se z kleričky stane paladin a vy můžete klást větší důraz na bojové schopnosti.**

**Jakmile se z vás stane paladin, tak vám doporučujeme věnovat se vlastnostem typickým pro bojovníky. Velmi důležitá je například rychlost vašich útoků (Combat Reflexes). Hodit se vám můžou ale také zvýšené hodnoty kritických zásahů (Improved Critical) nebo tvrdší údery vhodné pro boj s protivníky v bloku (Power Attack). Přesto ale nezapomínejte na magii. Stěžejní jsou útočná kouzla (Flame Strike), která můžete kombinovat s jejich posílením (Empower). A klasikou pro tento typ postavy je samozřejmě léčení (Cure Wounds).**

# Castlevania

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Konami ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 71%

Zábavná hra, ovšem milovníci klasické série budou zákonitě rozčarováni.

**Při bojích s rytíři s obřími meči a lebkouny sršícími oheň** se pár dobrých rad může hodit...

### Castle Entrance

Po úvodní animaci doběhněte do vstupní haly hradu. Pokračujte do západních dveří a dojděte až ke dveřím na konci chodby (cestou rozbíjejte svícny, ze kterých získáte srdíčka). Dveře na konci chodby vedou do prvního kruhového sálu. Seberte Marker Stone 1 (pomocí něj si můžete označit libovolné místo na mapě) ležící přímo uprostřed a dvojitým skokem pokračujte do dalšího sálu. V něm pomocí dvojitého skoku a biče vyskočte nejprve na západní balkón, na kterém leží Marker Stone 2. Pak stejným způsobem vyskočte na severní balkón a pokračujte do třetího sálu. Zde pomocí biče zabijte všechny tři kostlivce. Pokračujte do čtvrtého sálu, ve kterém musíte ve skoku použít bič na tyče umístěné napříč sálem. Na druhé straně seberte Magical Ticket (pomocí něj se můžete přesunout do Rinaldova krámku).

V posledním pátém sálu nejprve seberte svou první relikvii. **Svarog Statue** po svém aktivování spálí vše ve vaší blízkosti. Nejprve ale musíte nasbírat nějakou tu magickou energii, kterou potřebuje každá relikvie. Vyblokujte tedy několik úderů rytíře s obrovským štítem a po dvou až třech úderech aktivujte relikvii. Ta rytíře spálí a vy se dostanete zpět do západní chodby. Proběhněte vstupní halou do východní chodby, kde si můžete v místnosti po vaší pravé ruce poprvé uložit hru. Pak pokračujte do dveří na konci chodby, kterými se dostanete do místnosti se čtyřmi kruhovými teleporty. Použijte ten prostřední, nad kterým levituje mapa.

### House of Sacred Remains

Teleportem se přesunete do této úrovně. Probojujte se do chodby na jih od vstupní místnosti. Zde zaběhněte do východních dveří a pobijte všechny protivníky v malém chrámu.

Až se dveře odblokují, pokračujte do malé místnosti směrem na jih. Uvnitř vyskočte na velké tlačítko, které se velmi pomalu zasune. Až zapadne na své místo, uvidíte krátkou animaci s dveřmi, ve kterých jsou tři zámky v řadě. Odemkli jste tedy první zámek dveří s řadou. Vraťte se na chodbu a probojujte se k místnosti, ve které si můžete uložit hru (na mapě je označena červenou barvou). Od této místnosti pokračujte na západ. Projděte několika sály (na balkóny vyskočíte pomocí dvojitého skoku a biče) a chodbami. Červené kostlivce nemůžete zabít, tak se s nimi nezdržujte. Ve čtvrtém sále se dostanete ze západního balkónu do malé místnosti s vypínačem, který otevře první zámek dveří s trojúhelníkem. Také zde můžete sebrat Marker Stone 6.

Vaše další kroky by měly vést směrem na východ. Probojujte se až do místnosti, ve které vidíte dveře na vysokém východním balkónu. Nejprve vyskočte na jihovýchodní balkón, ze kterého musíte dvojitým skokem obskočit mříž na jižním konci východního balkónu. Pokud druhý skok dobře načasujete a nasměrujete, tak se na východní balkón vytáhnete bičem. Pokračujte až do křížové místnosti, ve které najdete MP Max Up (trvale se vám zvýší maximální hodnota magické energie). Pokračujte dál a dostanete se do místnosti, ve které najdete HP Max Up (zvýší vám maximální zdraví). Kolem knihovny u východní stěny vidíte na zemi podivné kruhy. Zatlačte na její okraj a knihovnou projděte do místnosti s tlačítkem, které vám odemkne druhý zámek na dveřích s křížem.

Nyní se musíte probojovat k druhé místnosti pro ukládání hry. Jihozápadně od ní vidíte na mapě atypickou obdélníkovou místnost, ve které narazíte na vlnu bodáků. Pokud běžíte po směru vlny, tak si nemusíte dělat žádné starosti. V opačném směru se připravte na dvojitý skok, kterým vlnu překonáte. Na západ od této místnosti najdete tlačítko odemykající druhý zámek dveří s řadou. Nyní se musíte probojovat do druhé místnosti s bodáky, kterou najdete na východ od místnosti pro ukládání hry. Na východ od ní totiž najdete tlačítko, kterým si odemknete poslední zámek na dveřích s řadou. Na západ od východní místnosti s bodáky najdete dveře, které si odemknete pomocí Yellow Dragon Key (ten získáte v úrovni Anti-Soul Mysteries Lab). Uvnitř najdete relikvii **Black Bishop**.

Nyní můžete pokračovat na jih a projít odemčenými dveřmi s řadou zámků. Z další místnosti pokračujte na západ a probojujte se až do místnosti s tlačítkem, které vám odemkne poslední zámek dveří s trojúhelníkem. Vraťte se zpět do hlavní chodby a postupujte směrem na jih. Ve velkém chrámu zmáčkněte tlačítko před oltářem a z jižního balkónu přeskákejte s pomocí biče podél východní stěny až za sršící výboje. Rychle vběhněte do východních dveří a probojujte se ke schodišti vedoucímu do podzemí. Doběhněte do první místnosti a pokračujte na východ,

kde můžete projít dveřmi s trojúhelníkem a probojovat se až do místnosti s White Tiger Key. Pak postupujte směrem na západ a probojujte se do místnosti s pěti sochami. Pomocí biče je nejprve natočte tak, aby vznikla posloupnost kozel-dívka-kozel-dívka-dívka. Severními dveřmi se nyní dostanete do místnosti, ve které seberete HP Max Up. Pak se vraťte k sochám a nastavte pořadí dívka-kozel-kozel-dívka-kozel. Díky tomu projdete západními dveřmi a probojujete se až k **Bloody Cape** (za zásahy budete získávat srdíčka).

Teď můžete postupovat směrem na jih. Probojujte se do místnosti s pohyblivými paprsky. V té využijte soch jako krytí a po dřevěných deskách přejděte k jižním dveřím (na dřevěné desky nesmíte doskočit). Uložte si hru a pokračujte do závěrečné místnosti. Zde nejprve rozsekejte všechny čtyři oči, které koukají z děr v zemi. Pak se z díry uprostřed vysune podivný parazit, který má 1 200 HP. Při sekání do něj si najděte takovou pozici, aby vás nezraňoval létající červ. Po zničení parazita seberte **Blue Orb** a teleportujte se k Rinadovi. Až si v obchodě nakoupíte, co potřebujete, tak se vraťte do hradu a v místnosti s teleporty vstupte do druhého teleportu zleva.

### The Garden Forgotten by Time

Běžte do východních dveří a chodbou mířící na jih se probojujte až k první odbočce na západ. Dostanete se do malé místnosti, ve které musíte bičem zasunout velkou sochu až do výklenku ve zdi. V animaci uvidíte odemčení prvního zámku ve dveřích, se svislou řadou (ty najdete na jih od teleportu). Pokračujte dál na jih a při první příležitosti opět zatočte na západ. Ve velké místnosti nejprve seskočte na zem a za kamennými schody seberte HP Max Up. Pak vyskákejte nahoru a přes pohyblivé tyče pomocí biče doskákejte k páce, za kterou zatáhnete bičem. Tím si vysunete plošinu u západních dveří a můžete doběhnout až do druhé místnosti se sochou. Zasuňte ji do výklenku a vraťte se do hlavní chodby. Z haly ve tvaru T pokračujte na západ a pak opět na východ. Zde konečně najdete mapu úrovně. Probojujte se k místnosti pro ukládání hry.

Pokračujte dál na jih. Za místností s trojící létajících protivníků můžete pokračovat na jih ke dveřím, na jejichž odemčení potřebujete Blue Dragon Key (najdete ho v Dark Palace of Waterfalls). Ten ale ještě nemáte, takže se pro **Tool Bag** zastavíte později. Pokračujte na východ. Za místností se skupinkou rytířů se cesta rozdvojuje. Je jedno, kterou z nich se vydáte. Probojujte se ke druhé místnosti pro ukládání hry a za ní narazíte na místnost s obrovskou rostlinou. Tu musíte sérií úderů dotlačit k severní terase, za kterou najdete místnost se sochou. Ta vám odemkne první zámek dveří s trojúhelníkem. Pokračujte dál na východ a na další křižovatce zahněte na jih. Probojujte se do místnosti se sochou, která vám odemkne poslední zámek na dveřích se svislou řadou. Pokud se ještě nechcete utkat s hlavním bossem, tak pokračujte na sever. Po chvilce dorazíte do místnosti s druhou obrovskou rostlinou. Tu musíte tentokrát dotlačit k terase v severovýchodním rohu.

Chodbou za terasou se probojujte do místnosti, ve které musíte pomocí biče zatáhnout za dvě páky, které zvednou meče dvou soch. Pokud budou oba meče zvednuté zároveň, tak se vám vysune plošina u jižních dveří a vy se dostanete do haly se zříceným mostem. Z jeho střední části se na tu jižní dostanete dvojitým skokem a použitím biče (ten se chytí zkroucené lampy). K východním dveřím vyskočíte až po získání Wolf's Foot (najdete za nimi **Saisei Incense**). Pokračujte do věže s kruhovým schodištěm, po kterém vyběhnete k místnosti se sochou, která odemkne druhý zámek na dveřích s trojúhelníkem. Pak pokračujte do chodby směřující na východ a probojujte se k velmi nepříjemnému nepovinnému bossovi. Je jím Thunder Elemental, který je citlivý na nože a sekery (zbraně na dálku). Když ho porazíte, získáte **Whip of Lightning**. Vraťte se zpět do hlavní chodby a pokračujte na sever. Ze druhé místnosti s podivnými agresivními květinami si to namiřte na východ, kde najdete dveře s trojúhelníkem. Ještě ale nejsou odemčené. Pokračujte na jih a seberte **Ring of Thunder**. Také si zde můžete uložit hru.

Nyní pokračujte chodbou na sever a dostanete se do místnosti se sochou, která vám odemkne poslední zámek na dveřích s trojúhelníkem. Vraťte se k nim a uvnitř najdete Red Phoenix Key. Nyní se probojujte na konec severní chodby a dostanete se do sálu s několika sochami. Rozbijte třetí severní sochu a skrytými dveřmi se dostanete do poslední chodby. Uložte si hru a pokračujte k Medúze, která je velmi nepříjemným soupeřem. Při souboji s ní rozhodně využijete rychlé úhybné manévry v krytu, díky kterým uniknete jejím druhým útokům i kamenným střelám. Až ji zabijete a seberete **Purple Orb**, tak se teleportem vraťte k Rinaldovi. Až si nakoupíte, tak se nezapomeňte vrátit do této úrovně. Zde totiž musíte ještě navštívit místnost za dveřmi se svislou řadou zámků. V té najdete **Ring of Fire**. Pak vejděte v místnosti s teleporty do toho, který je nejvíce vlevo.

### Anti-Soul Mysteries Lab

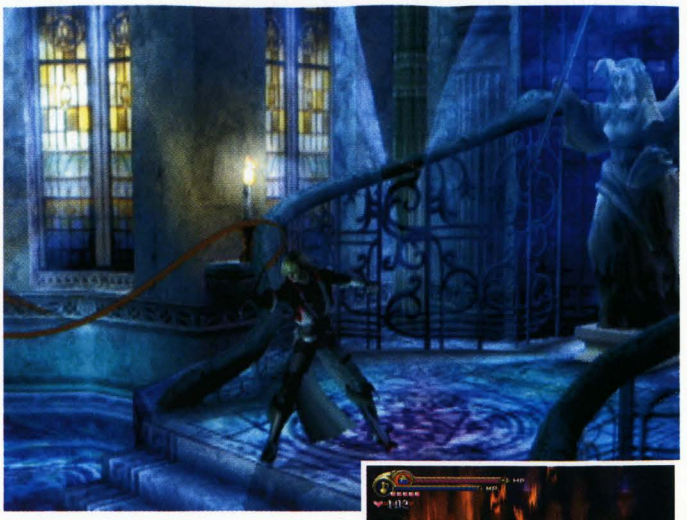
Vydejte se libovolným směrem, protože první patro je symetrické. V chodbě na jih od teleportu najdete místnost pro ukládání hry. Pokračujte dál na jih a dostanete se do dlouhé chodby, ve které najdete mapu úrovně. Zde vás musíme nejprve upozornit na východní místnost se sochou, za kterou vidíte dveře vedoucí na východ. Sochu zničíte tak, že ji nejprve rozžhavíte pomocí Whip of Flames a pak ji rozbijete pomocí Whip of Ice. Ty ale zatím nemáte, takže se k **White Orb** bohužel nedostanete. Až je ale získáte, tak se sem nezapomeňte vrátit. Z této chodby vede několik dveří směrem na jih. Projděte si všechny místnosti, protože uvnitř najdete pár užitečných dveří. Druhé dveře z východu vedou na schodiště. Vyběhněte do prvního patra, kde si můžete projít další místnosti v podobné chodbě. Také zde najdete druhou místnost pro ukládání hry. Ještě pře uložením hry ale běžte směrem na západ, kde najdete za zamčenými dveřmi (odemkne vám je Red Phoenix Key) relikvii **Wolf's Foot**.

Nyní běžte na východ. V dlouhém sále s pohybující se plošinou nejprve seskočte dolů a doběhněte za severní sloup. Za ním totiž najde-

## OVLADÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Pravý analog »** Menu/pohyb v menu
**Křížek »** Skákání
**Čtvereček »** Rychlý úder
**Trojúhelník »** Silný úder
**Kolečko »** Sekundární zbraň
**R1 nebo R2 »** Blok
**L1 »** Výběr aktivního orbu
**L2 »** Výběr aktivní relikvie
**R2 + Kolečko »** Aktivování/deaktivování relikvie
**SELECT »** Mapa
**START »** Inventář



te Heart Max Up (zvýší se váš maximální možný počet srdíček). Po schodech vlevo vyběhněte nahoru a přes pohyblivou plošinu přeskočte k východním dveřím, za kterými najdete HP Max Up. Pokračujte na západ a z místnosti uprostřed patra běžte na sever. Dostanete se až do místnosti s kamenným mostem. Aktivujte Wolf's Foot a přeběhněte na druhou stranu, kde najdete **Megingjord**. Běžte na jih a v místnosti se schodištěm do třetího patra najděte žlutou dlaždici. Chvíli na ní postůjte a ona sjede o patro níž, kde můžete sebrat Yellow Dragon Key. Vyběhněte do třetího patra a projděte si všechny místnosti v dlouhé chodbě. Také nezapomeňte proskočit tapiserií na východním konci chodby. Najdete za ní **Arctic Ring**. Pak běžte do velké západní knihovny a vyskočte na balkón s podivnou hlavou. Švihněte do ní bičem a pak vyskákejte po vysunutých plošinkách až k severním dveřím. Za nimi najdete „e" Tablet. Vraťte se do druhého patra a uložte si hru.

Nyní se můžete pustit do bojů s hlavními protivníky. Běžte do východní místnosti s pohyblivou plošinou a svezte se na ní k jihovýchodní plošině, na které najdete Potion. Pomocí biče přeskákejte směrem na jih, kde najdete plošinu s Heart Max Up. Východními dveřmi se dostanete do sálu, kde se utkáte s Flame Elemental. Doporučujeme vám nasadit si Ring of Fire, který vám zvýší odolnost proti ohni. Zapamatujte si jeho nebezpečná komba a až ho porazíte, tak získáte **Whip of Flames**. V kruhovém sále na sever od místnosti pro ukládání hry vložte do díry v západní stěně „e" Tablet. Tím aktivujete Golema, který je závěrečným bossem úrovně. Držte se z dosahu jeho silné paže a jakmile se bude chystat nadskočit, tak rychle vyskočte. Vlna způsobená jeho doskokem vás totiž paralyzuje. Pokuste se na něj útočit pomocnými zbraněmi na dálku a nemělo by vám dělat potíže ubrat mu celý ukazatel zdraví. Tím ale souboj nekončí. Golemovi upadne jedna ruka a díky tomu se odhalí jeho žhavé jádro. Útočte na něj ve skoku a zabijte ho. Pak seberte **Red Orb** a vraťte se k Rinaldovi. V místnosti s teleporty pak vstupte do toho nejvíce vpravo.

### Ghostly Theatre

Postupujte směrem na jih a dostanete se do místnosti s trojicí lebek. Ty chrlí nepřetržitý paprsek, který se nedá přeskočit. Musíte se k lebkám natočit čelem a pohybovat se úkroky (podržte blok). Po chvilce se probojujte na křižovatku chodeb. Zde běžte nejprve směrem na západ. Probojujte se do zahnuté chodby, za kterou vás čeká sál plný lebek. Stačí se správně natočit a úkroky se snadno dostanete na druhou stranu. Nejprve opusťte sál východními dveřmi a chodbou proběhněte k dvojici obrů. Až je porazíte, tak v místnosti za nimi najdete mapu úrovně. Vraťte se do sálu s lebkami a pokračujte do jižních dveří (pokračujte po ochozu u severní stěny). V následující místnosti se schodištěm běžte nejprve do severních dveří, za kterými najdete **Aroma Earrings**. Pokračujte dál na jih a za další kruhovou chodbou se dostanete do sálu s padajícími balvany. Ty musíte navést tak, aby nejprve zničily čtyři modré sochy. První najdete jižně od dveří a druhá je nad nimi. Pak běžte k výklenku v severní stěně a pomocí biče se vyhoupněte na římsu vpravo. Po zničení třetí sochy se pomocí biče dostanete na levou římsu. Až balvany zničí čtvrtou modrou sochu, tak budete moci projít východními dveřmi pro Heart Max Up.

Vraťte se a zničením čtyř oranžových soch si otevřete jižní dveře. Postupujte směrem na jihozápad a v nejjižnější chodbě najdete schodiště vedoucí do druhého patra. Běžte do východní místnosti, ve které musíte projít po úzkých plošinkách mezi lebkami. Dveřmi na druhé straně sálu se dostanete do místnosti, ve které najdete Black Turtle Key. Nyní se vraťte až ke křižovatce na jih od vstupního teleportu. Odtud postupujte na východ a probojujte se do místnosti se čtyřmi oranžovými sochami. Jejich zničením si odblokujete dveře vedoucí do chodby s místností pro ukládání hry. V další místnosti padají na podlahu desky s bodáky. Hledejte světlá místa, po kterých musíte nejprve doběhnout k jižní stěně. Pomocí dvojitého skoku a použití biče vyskočte na balkón. Za dveřmi najdete HP Max Up. Postupujte na jih a ve třetí místnosti za kruhovou chodbou vejděte do západních dveří. Na zamčené dveře použijte White Tiger Key a v malé místnosti seberte **Heart Brooch**.

Probijte se až do jihovýchodního cípu patra, kde najdete chodbu se schodištěm. V prvním patře vás čeká druhá místnost s bodáky. Ze světlého místa u východní stěny vyskočte

dvojitým skokem až k tyči, díky které se zhoupnete do výklenku. Na balkónu vlevo najdete MP Max Up a za dveřmi vpravo relikvii **Lucifer's Sword**. Pokračujte dál na sever a z chodby uprostřed patra vejdete jižními dveřmi do úplně temné místnosti. Proskočte na velkou plošinu v jejím středu. Vlevo se vám objeví další malá plošinka. Vy se ale nejprve postavte do středu jižní strany této plošiny a skočte přímo k protější stěně. Dopadnete na neosvětlenou plošinku. Dál pokračujte dvojitým skokem na neosvětlenou plošinku u stěny. Z ní pokračujte dalším dvojitým skokem podél stěny doleva. Za dveřmi najdete **Brisingamen**. Nyní můžete přeskákat po osvětlených plošinkách ke druhým dveřím, za kterými najdete Curtain Time Bell.

Přeskákejte zpět do chodby a probojujte se k poslední místnosti pro ukládání hry v této úrovni. Pokračujte na sever a v klidu projděte po dřevěném můstku (nesmíte na něm skákat). V další místnosti doběhněte podél západní stěny až do rohu a přeskočte mezeru, za kterou vidíte HP Max Up. Pak seskočte dolů a běžte směrem na jih. V místnosti s pódiem použijte Curtain Time Bell, kterým si přivoláte svého protivníka. Je jím Succubus, která vám dá asi zabrat. Většina jejích kouzel se nedá vyblokovat, takže si připravte hodně nápojů pro doplnění zdraví. Asi nejvíce zdraví jí uberete sériemi úderů ve vzduchu. Až ji porazíte, seberte **Yellow Orb** a teleportem se vraťte k Rinaldovi. Po nákupu použijte poslední zbývající teleport.

### Dark Palace of Waterfalls

Jižními dveřmi vyběhněte na chodbu a na rozcestí pokračujte směrem na jihozápad. Dál pokračujte stále přímo na jih a po chvilce se probojujte do jeskyně s pákou. Použijte na ni bič a práskejte do ní tak dlouho, dokud se nepřepne. Z poslední místnosti běžte na západ a pak na jih. Probojujte se až do kruhové místnosti, ve které najdete mapu úrovně. Také jsou zde schody vedoucí do podzemí. Ty ale zatím ignorujte a vraťte se na poslední rozcestí, kde se jihozápadní chodbou dostanete do místnosti pro ukládání hry. Pak pokračujte k rozcestí u místnosti s teleportem a tentokrát postupujte směrem na jihovýchod. Probojujte se až do široké chodby s trojicí velkých kyvadel. Mezi druhým a třetím kyvadlem můžete vyskočit na plošinku vpravo. Na ní seberete Heart Max Up. Pak pomocí biče přeskákejte na druhou stranu, kde najdete **Racoon Charm**. Pak seskočte dolů a na nejbližší odbočce pokračujte na východ. Ve velké hale musíte použít bič, pomocí kterého se třikrát dostanete na druhou stranu haly. Na nejvyšší východní terase najdete dveře, za kterými leží další Heart Max Up. Vraťte se na chodbu a probijte se do nedaleké místnosti pro ukládání hry.

Vraťte se na druhé rozcestí východní větve a dojděte k zazděným dveřím na východním konci chodby. Stůjte přede dveřmi a počkejte si na rytíře, který se na vás pokusí zaútočit svou obrovskou zbraní. Ta prorazí zazděné dveře a vy se dostanete do trochu nepřehledné jeskyně. Běžte k jižní stěně, kde se pomocí dvojitého skoku a biče dostanete na terasu se zábradlím. Z ní přeskákejte až na terasu, ze které vedou dveře směrem na jih. Uvnitř seberte HP Max Up a pak vejděte do lebky. Čeká vás šílená jízda, během které musíte sbírat krystaly. Začněte vpravo a po první sérii krystalů se přesuňte doleva. Stále střídejte strany, dokud vám krátká melodie neoznámí, že se vám je podařilo všechny posbírat. Poté si stoupněte doprostřed a počkejte si na **Meditative Incense**.

V podzemí pomocí biče přepněte páku a probijte se na nejbližší rozcestí. Zde najdete zamčené dveře, které si otevřete pomocí Black Turtle Key. Na konci této cesty najdete zajímavou relikvii jménem **Draupnir**. Vraťte se na rozcestí a vydejte se směrem na jih. Probijte se až do rozlehlé haly, ve které svedete boj o HP Max Up. Nyní postupujte směrem na severozápad. Zde se dostanete do chodby, na jejímž konci najdete dveře pokryté ledem. Použijte na ně Whip of Flames a dveře roztají. V místnosti za nimi získáte **Little Hammer**. Vraťte se na chodbu a nyní postupujte směrem na jihozápad. Probojujte se až na rozcestí, ze kterého vede jižní chodba k místnosti pro ukládání hry. Ta se vám hodí, protože vás čeká souboj s menším bossem. Vraťte se na rozcestí a pokračujte na západ. Ve velké hale se vám do cesty postaví Doppelganger, který vypadá přesně jako Leon. Jeho útoky se dají naštěstí velmi jednoduše vyblokovat, takže by vám neměl dělat velké problémy. Pokračujte dveřmi směrem na jih a z kruhové místnosti nejprve pokračujte dál v přímém směru. V jižní místnosti totiž najdete Blue Dragon Key. Vraťte se do kruhové místnosti a vejděte do lebky. Čeká vás další jízda, při které musíte opět sbírat krystaly (začnou zase vpravo). Odměnou vám tentokrát bude MP Max Up.

Jízda skončí v prvním patře. Proběhněte se tedy starou známou trasou a namiřte si to rovnou do jeskyně, u které začínala první jízda tunelem. Opět přeskákejte k jižním dveřím, ale tentokrát do nich nevcházejte. Místo toho se otočte na sever a přeskočte na kamenný sloup přímo uprostřed jeskyně. Dál pokračujte po řadě teras se zábradlím. Po chvilce se ocitnete před zelenými dveřmi, za kterými vás čeká Frost Elemental. Naštěstí máte Whip of Flames, který na něj opravdu platí. Ani se nebudete muset příliš věnovat obraně a po chvilce si můžete vybrat sladkou odměnu,

kterou je **Whip of Ice**. Pokračujte k místnosti pro uložení hry na jihozápad od jeskyně. Nyní je před vámi jen závěrečný boss úrovně. Projděte jeskyní s obrovským vodopádem a dostanete se do jeskyně, ve které je zavřen upír Joachim. Ten má kolem sebe rotující meče, které z něj dělají nezranitelného. Ve třech rozích jeskyně vidíte zářící koule, které musíte rozbít. Až zničíte všechny tři, tak meče zmizí a vy můžete po určitou omezenou dobu na svého protivníka útočit. Po chvíli se mu ale meče obnoví a vy musíte opakovat postup s ničením koulí. Až zvítězíte, seberte **Green Orb** a vraťte s k Rinaldovi.

**Pagoda of the Misty Moon**

Ve vstupní hale hradu se po vašem příchodu odemknou severní dveře. Projděte do haly se schodištěm a shlédněte velmi dlouhou animaci. Pak se vraťte do stejné haly, ve které tentokrát začíná závěrečná úroveň hry. Projděte do širší chodby, ve které si můžete vybrat z kompletní nabídky sekundárních zbraní. Je jen na vás, která vám vyhovuje nejvíce. Váš hlavní protivník Walter je ale citlivý na Holy Water a Cross, takže vám vřele doporučujeme jednu z nich. Pokračujte do sálu, ve kterém budete muset projít po dlouhém dřevěném můstku, přes který přejíždějí dva plameny. Počkejte si, až budou dost daleko od sebe, a teprve potom proběhněte na druhou stranu. V následujícím sálu vás čeká druhý souboj s vaším dvojčetem. Tentokrát to ale nebude tak jednoduché, jako při vašem prvním setkání. Doppelganger nepoužívá bič, ale holé pěsti. Jeho série úderů jsou velmi nepříjemné a navíc je bude prokládat magickými útoky. Až ho porazíte, tak získáte HP Max Up.

Pokračujte do dalšího sálu s plameny. Tentokrát si musíte vybrat ze dvou východů. Doporučujeme vám jít nejprve k západním dveřím, ke kterým budete muset přeskákat po kamenných plošinkách. V následujícím sálu budete bojovat se skupinkou zelených kostlivců. Jen jeden z nich je ale reálný. Stáhněte se do jednoho z rohů a pozorujte, který z vašich protivníků se od vás drží nejdál. Jediný reálný kostlivec se totiž pokouší držet z vašeho dosahu a nebude na vás útočit. Jeho smrtí souboj končí. Za západními dveřmi najdete MP Max Up a za jižními Heart Max Up. Nyní můžete postupovat směrem na východ, kde najdete dveře vedoucí do druhého patra. V něm projděte nejprve východními dveřmi. Pak se budete muset probojovat sérií sálů a chodeb až na jižní konec velkého kruhu (je tvořen několika zakroucenými chodbami). Projděte až do místnosti, ve které seberete „VI" Tablet.

Probojujte se až ke schodišti a dál pokračujte západními dveřmi. Ze sálu se šesti sloupy pokračujte směrem na jih a probojujte se až do velké kruhové haly. Zde projděte nejprve východními dveřmi a použijte „VI" Tablet na podivný stroj. Zatáhněte za páku a ze stroje pak vyndejte „IV" Tablet. Nyní se vraťte do kruhové haly a západními dveřmi projděte do místnosti pro ukládání hry. S upravenou tabulkou se musíte vrátit do místnosti, ve které jste ji původně našli. Vložte ji do velké kamenné desky a po otevření dveří s lebkou seberte Dragon Crest, který potřebujete pro otevření trůnního sálu.

Ještě než se ale pustíte do finálních soubojů, radíme vám projít si zbytek patra. V místnosti se šesti sloupy máte 20 vteřin na to, abyste je všechny rozsvítili a proběhli odblokovanými dveřmi. Asi vám nemusíme říkat, že byste měli začít sloupy pod schodištěm a končit tím u zablokovaných dveří. Chodbou symetrickou s tou východní se probojujte až do jižní části kruhu, ze které projdete do temné místnosti. Nejprve přeskákejte po osvětlených plošinkách do severovýchodního rohu, kde získáte HP Max Up. Pak se vraťte na velkou prostřední plošinu a z prostředku doskočte dvojitým skokem na neosvětlenou plošinu přímo na západ. Pak pokračujte dvojitým skokem na plošinu přímo na sever. Za těmito dveřmi najdete **Unlock Jewel**. Pokud budete mít zájem, můžete po dokončení hry tento drahokam použít na odemknutí vězení na sever od sálu s teleporty. Ve vězení vás pak čeká souboj s Forgotten One, což je nejtěžší protivník ve hře (proto jde o nepovinný souboj).

Z kruhové haly vyběhněte jižními dveřmi a po schodišti pokračujte až ke vchodu do trůnního sálu. Zde se s vámi po krátké animaci utká Walter. Dokud mu budete ubírat z modrého ukazatele zdraví, tak půjde vše poměrně hladce. Stačí vyhýbat se jeho útokům a těsně po nich na něj můžete zaútočit vy. Jakmile ale modrý ukazatel zdraví zmizí, začnou problémy. Pokud se přesune před trůn a kolem něj se objeví rudá záře, tak co nejrychleji utečte do bezpečné vzdálenosti. Následující exploze totiž zasáhne téměř celý trůnní sál. Pokračujte v taktice dobře načasovaných útoků a máte vyhráno. Vaše radost je ale předčasná. Po animaci s Mathiasem následuje souboj se smrtí. Na toho neúčinkují pomocné zbraně, tak na ně rovnou zapomeňte. Pokuste se k němu přiblížit, protože na malou vzdálenost se poměrně snadno vyhnete jeho útokům. Ty bude prokládat vyvoláváním lebek, při kterém na něj můžete beztrestně útočit. Až se k vám lebky přiblíží, tak je aktivujte a rychle od nich utečte. Pokračujte v této taktice, dokud smrt neporazíte. Po závěrečné animaci si nezapomeňte uložit hru, protože v sále s teleporty se vám otevřelo pár zajímavých bonusů.

**Jakub Holý**

# Secret Weapons over Normandy

INFO

■ **VYDAVATEL:** LucasArts ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Totally Games ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Brilantní letecká zábava, ale mise se po chvíli začnou opakovat...

## Pohodlně se uvelebte v pilotní kabině a opatrně vezměte do ruky knipl...

V tomto akčním simulátoru letadel z druhé světové války absolvujete nejrůznější typy misí. S některými z nich byste mohli mít zpočátku problémy, a proto jsme se rozhodli sepsat pro vás pár základních tipů. Je možné, že po nějaké době si vypilujete svůj vlastní osobitý styl, ale pro začátek vám naše rady určitě přijdou vhod.

### Letecké souboje

Základem celé hry jsou samozřejmě klasické letecké souboje. Bez jejich dokonalého zvládnutí se v této hře zkrátka neobejdete. Pokud jste v minulosti žádné podobné simulátory nehráli, tak vám doporučujeme začít několika cvičnými souboji, ve kterých se naučíte pár základních manévrů. Tím prvním a možná nejdůležitějším je přiblížení k nepřátelskému letadlu. Nejvýhodnější pro útok je samozřejmě pozice přímo za protivníkem, takže byste tomu měli přibližovací manévr přizpůsobit (pokud máte dost času, tak neútočte z boku). Jakmile se dostanete za protivníka, uberte plyn a přizpůsobte mu svou rychlost (to platí hlavně při souboji se stíhači).

Nyní přichází čas střelby. Ještě před jejím započetím vám ale doporučujeme zpomalit čas. Díky tomu se vyhnete situacím, ve kterých se kolem protivníka přeženete, aniž byste ho dostali přímo do zaměřovače. Pokud je tedy čas zpomalen, tak se pokuste dostat protivníka alespoň zhruba do svého zaměřovače. Když se vám to povede, použijte optické přiblížení, které podstatně zvýší přesnost vaší střelby (ovládání je mnohem jemnější). A pak už to můžete začít do svého protivníka sypat. Kvůli další protivníkům v okolí nemáte moc času, tak se pokuste o jedinou dlouhou dávku, která většinou na sestřel stačí.

V leteckých soubojích ale bohužel nejde jen o sestřely nepřátelských letadel. Ve větších střetnutích jde totiž o také o vaši kůži. Z tohoto pohledu je nejdůležitější neustále měnit směr letu. Pokud totiž poletíte dlouho rovně, tak svým protivníkům velmi usnadníte jejich úkol. Výjimkou je situace, kdy se blížíte k vyhlédnutému cíli. Když totiž sledujete nepřátelské letadlo, tak musíte většinou letět rovně. Při útoku na protivníka je tedy dobré využít krytí vlastního wingmana. Preventivně mu přikažte, ať vás kryje („Defend Me"). A pokud vás i přes jeho krytí začne nějaký protivník kropit, tak ihned přerušte útok a začněte se věnovat svému pronásledovateli (ten na vás totiž většinou zůstane zaměřen).

### Útoky na pozemní cíle

Vedle leteckých soubojů vás čeká také spousta útoků na pozemní cíle. Ty jsou velmi pestré a kromě kanónů při nich využijete bomby a v pozdějších fázích hry také rakety. Začneme základní strategií. Pokud musíte zničit hned několik cílů v menší oblasti, tak vám doporučujeme nejprve se zbavit protiletecké obrany. To znamená rozstřílet všechna protiletadlová děla v bezprostředním okolí cíle. Díky tomu získáte na ničení cílů potřebný čas i klid. Pokud jde ale o jeden nebo dva cíle, na jejichž zničení stačí jedna dávka nebo raketa, tak se ničením protiletadlových děl nezdržujte. Mohlo by to pro vás být zbytečně nebezpečné.

Asi nejjednodušší je ničit pozemní cíle kanóny nebo raketami. To se vyplatí hlavně u bojové techniky, které často stačí několik zásahů. Jednoduše se k cíli přibližte přízemním letem a těsně před ním trochu sklopte čumák (stejně jako u leteckých soubojů využijte zpomalení času a optické přiblížení). Komplikace bohužel nastanou v situaci, kdy jsou vaše zbraně příliš slabé. Při útoku na tanky se vám může například stát, že vaše zbraně během útoku cíl vůbec nepoškodí. V takovém případě musíte svůj letoun při přípravě na misi vybavit těžšími kanóny (pokud je to možné).

Druhým a o něco složitějším způsobem je použití bomb. Ty jsou sice velmi účinné, ale při bombardování jste dost zranitelní. Pro zaměřování totiž musíte použít pohled přímo dolů. Pokud váš letoun nese bomby, tak na zemi pod sebou vidíte žlutý kruh. Ten označuje oblast, do které vaše bomba spadne. Pokud letíte příliš vysoko a rychle, tak je kruh opravdu hodně široký. Proto se pokuste alespoň trochu zpomalit a naklonit svůj stroj směrem dolů. Tím kruh zmenšíte a dosáhnete větší přesnosti. Jakmile bombu vypustíte, tak rychle přidejte plyn a proveďte úhybný manévr.

**Jakub Holý**

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

**Levý analog** » Ovládání letounu
**Pravý analog** » Ovládání plynu
**Křížek** » Zaměření letícího cíle
**Čtvereček** » Zaměření pozemního cíle
**Kolečko** » Zpomalení/zrychlení času
**Trojúhelník** » Zaměřování bomb (pohled směrem dolů)
**R1** » Primární zbraně
**R2** » Sekundární zbraně
**R3** » Pohled dozadu
**L1** » Optické přiblížení cíle
**L2** » Pohled na cíl
**SELECT** » Instant Replay

# Need for Speed: Underground

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Ilegální závodění ve skvělém provedení, které vás zabaví na delší dobu...

**Chcete mít nejrychlejší a nejhezčí auto v závodě?** Čtěte dál a staňte se mistrem ilegálních závodů...

## TYPY ZÁVODŮ

Během své kariéry účastníka ilegálních závodů se ocitnete v přímém souboji s mnoha svými rivaly, přičemž každý z nich si z vás bude chtít kus urvat. Tyto souboje přicházejí v mnoha různých podobách a pokud úplně přesně nevíte, co zrovna děláte, může se vám klidně přihodit, že cílovou pásku protnete jako ten poslední. Naštěstí pro vás se nám podařilo zvládnout všechny druhy závodů a na následující stránce vám své získané vědomosti předáme. Takže nastartujte a jeďte za námi!

### ZÁVODY NA ULICI

Toto jsou poměrně základní, jednoduché výzvy a takových bude ve hře spousta. Když na takovouto výzvu přistoupíte, účastníte se závodu na trati, kterou vybral váš soupeř. Ten určuje i počet kol.

Vaším hlavním cílem je samozřejmě vyhrát a měli byste udělat vše, co je ve vašich silách, abyste cílovou čáru protnuli jako první, protože žádné jiné umístění není akceptovatelné a jinak taky nepostoupíte dál.

Většina okruhů nabízí všemožné zkratky, takže se pozorně dívejte, zda neuvidíte něco, co vypadá zvláštně či nepatřičně, a pokud náhodou najdete zkratku, určitě ji použijte. Kromě několika významných zkratek tu na vás čeká spousta příležitostí, jak ubrat cenné metry v ostrých zatáčkách a je tu i několik alternativních cest. Vždy se snažte vyzkoušet všechny dostupné alternativní cesty, protože ty často mají různé výhody a nevýhody. Některé jsou rychlejší, jiné mají méně hustou dopravu, další vás mohou postavit do lepší pozice pro nadcházející ostrou zatáčku, takže si rozhodně najděte tu zkratku, která vám sedne nejlépe, a tu pak používejte.

### TURNAJE

Turnajové závody jsou o něco obtížnější nežli závody na ulici, neboť musíte závodit v několika akcích a vaše celkové umístění se odvozuje od počtu bodů, které jste nasbírali za svá předchozí umístění. V jakémkoli závodě se můžete umístit jakkoli, ovšem pokud na úplném konci nemáte nejvíc bodů, musíte začít celý seriál od začátku a snažit se svůj výkon zlepšit.

Mnohé z okruhu v turnajovém režimu vám budou důvěrně známé, protože již dříve figurovaly v závodech na ulici, takže s trochou štěstí budete několik zkratek znát, což by vám mohlo poskytnout nepatrnou výhodu vůči svým rivalům.

V těchto závodech si dávejte obrovský pozor na ostatní vozidla na trati; pokud totiž během posledního kola budete mít nějakou bouračku, s největší pravděpodobností vás všichni předjedou, přičemž vám už nezbude čas na to je znovu chytit.

### ZÁVODY NA JEDNO KOLO

Tyto závody jsou úplně stejné jako závody na ulici, jen mají jednu zvláštnost. Vždycky ten, kdo je po ujetém kole poslední, ze závodu vypadává.

Samozřejmě vaším hlavním cílem je jezdit tak, abyste nikdy poslední nebyli, ovšem vzhledem k tomu, že tento cíl máte v podstatě v každém závodě, zas tak nové vám to nepřijde.

Počet kol, která musíte ujet, je vždy o jedno menší než počet aut, které v závodě soutěží, takže nakonec je to souboj vás a dalšího pilota, což bývá pěkně intenzivní.

### DRAG

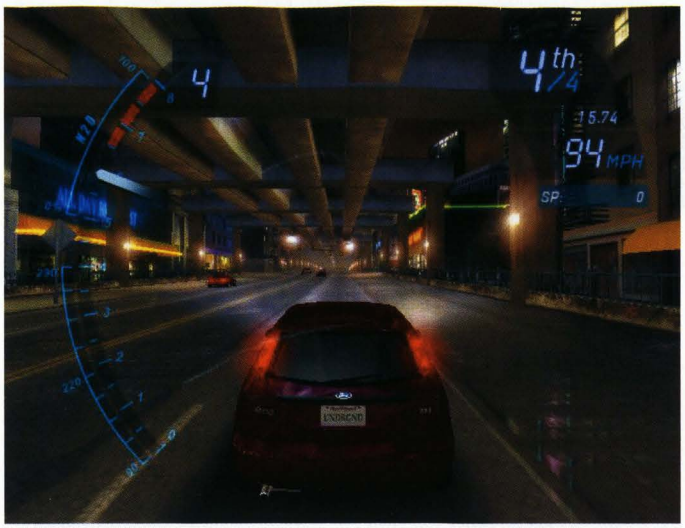
Závody Drag jsou zprvu pěkně ošemetné, ale jakmile je zvládnete, nabízejí ohromnou zábavu. Vše je to o reflexech a jak se bude hra rozvíjet, budete muset být zatraceně rychlí, abyste se umístili na prvním místě. Všechno to záleží na třech částech závodu:

**Start** - trik spočívá v tom vytočit motor tak, aby se vám ručička pohybovala asi uprostřed otáčkoměru, tedy v zelené zóně, a tam se udržela i v okamžiku, kdy naskočí zelená na semaforu. Ručička ovšem skáče po otáčkoměru dost zběsile, takže to vůbec není snadné, a pokud chcete své soupeře porazit, nezbude vám nic jiného, než tohle umění zvládnout.

**Řazení** - toto je možná ten vůbec nejvýznamnější prvek; pokud jej nezvládnete, můžete se s nějakou nadějí na dobré umístění rozloučit. Sledujte otáčkoměr a jakmile ručička dostoupí do červené zóny, zařaďte vyšší rychlost. Pokud to provedete včas a dobře, auto výrazně zrychlí - pokud ne, zpomalíte, anebo, což je ještě horší, zavaříte motor.

**Překážky** - právě překážky dělají tyto závody tak obtížnými. Sledovat ručičku postupující zelenou zónou zní celkem snadno, ovšem když při tom zároveň musíte dávat pozor na soupeře, ostatní vozidla, rampy, zdi a odbočovací pruhy, je to všechno hodně zběsilé - zvlášť když se řítíte po městě rychlostí přes 200 km/h.

Ačkoli je možné si zapamatovat, kde přesně se na okruhu nacházejí rampy a zdi, protijedoucí vozidla jsou hodně nepředvídatelná; právě tady vám pomůžou vaše bystré reflexy.



**DRIFT**

V porovnání s ostatními soutěžemi jsou závody ve driftu, neboli smyku, poměrně snadné. Snažte se během jízdy udělat co nejvíce smyků a tak posbírat maximální počet bodů.

Na konci závodu vám body hezky sečtou a porovnají s ostatními, přičemž vyhraje ten, kdo jich má nejvíc. Jezdit smykem je celkem jednoduché, a jakmile se vám to párkrát povede, věžte, že se to stane vaší druhou přirozeností. Stačí najet do zatáčky v úhlu 45° a při zatáčení zatáhnout za ruční brzdu, pak smyk kontrolujte po co nejdelší dobu, anebo tak dlouho, než vás to vynese do rovinky.

## VYHRAJTE STYLEM

*Need for Speed* není jen o tom zvládnout překážky a výzvy - hodně jde i o styl a je jen na vás projet město s co největší elegancí.

Zde vám nabízíme návod, jak si opatřit auto, které bude skutečně výjimečné a kterého se všichni ostatní záhy naučí se bát...

**REPUTACE AUTA**

Ačkoli klíčovou věcí je výkon, v dlouhodobější perspektivě hodně pomáhá, pokud sedíte za volantem auta, které taky náležitě vypadá. Když máte nasbírané všechny výkonnostní upgrady, investujte vydělané peníze na design auta, abyste měli všechny nejposlednější doplňky a udělali na davy pořádný dojem.

Jak si váš vůz bude získávat lepší reputaci, odměnou vám budou zlaté hvězdičky. Když se vám potom podaří úspěšně zvládnout nějaký úkol, všechny body za styl, které jste během závodu nasbírali, budou vynásobeny počtem zlatých hvězdiček, které vlastníte.

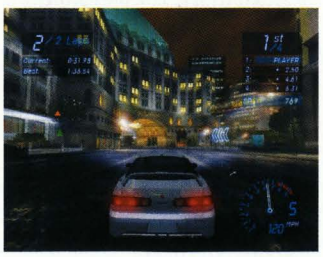
**PŘEVODOVKA**

Zda použijete manuální nebo automatickou převodovku, to může mít významný dopad na váš výkon ve hře. Manuální je podstatně obtížnější na zvládnutí, jenže zase vám při každém správném přeřazení na poskytne úžasné zrychlení, což v posledním kole nebo těsném finiši může mít rozhodující význam; na druhé straně když v napjatém okamžiku zařadíte špatně, můžete taky celý závod ztratit. Automatická převodovka vás nikdy nezklame, ale zase vám nikdy neposkytne ono důležité zrychlení. Na druhé straně se nemusíte celý závod o řazení starat a namísto toho se můžete soustředit na správné řízení.

Pokud s hrou právě začínáte, rozhodně doporučujeme převodovku automatickou, ale jestli chcete náročnější jízdu, pak byste měli vyzkoušet manuální.

**VÝKON AUTA**

Vítězství v závodech vám nevynese jen prachy na dřevo. Když totiž uspějete v rozličných úkolech, které před vás budou postaveny, odemkne vám to přístup ke spoustě vychytávek, za něž potom můžete ty prachy utratit.



Je velmi důležité, abyste si tyto hračky nainstalovali, jakmile budete moci, a neutratili všechny peníze jen za vizuální tuning. Pokud totiž bude vaše auto stále vzadu a vy se budete dusit prachem zvířeným soupeři, je úplně jedno, jak hezké je.

Nakonec všechna auta, s nimiž v této hře budete závodit, budou takovými věcičkami nadupaná, takže jestli si je nepořídíte taky, nemáte prostě šanci.

**BODY ZA STYL**

Vaším hlavním úkolem v každém závodě je umístit se na prvním místě, ale vůbec není od věci, když při tom budete vypadat i opravdu dobře.

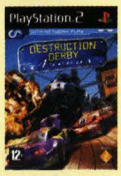
Stylové body získáte za nejrůznější zajímavé věci, které během závodu provedete. Tyto body se vám po skončení závodu sečtou a připočítají k celkovému dosaženému skóre.

**Můžete získat následující body za styl...**

**PRVNÍ MÍSTO PO STARTU**
Když bezvadně odstartujete.
**ZKRATKA**
A projedete zkratkou.
**SKOK**
Všemi čtyřmi koly opustíte zem.
**ZÁVĚS**
Pojedete přímo za soupeřem.
**TĚSNĚ VEDLE**
Těsně minete protijedoucí vozidlo.
**SMYK**
Projedete zatáčku smykem.
**ČISTÁ SEKCE**
Projedete část trati bez kolizí.

# Destruction Derby Arenas

INFO



■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-16
■ **VÝROBCE:** Studio 33 ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Další závodní hra, která není vcelku ničím výjimečná.

**Připravte se na jízdu do záhuby!**
Připravili jsme pro vás návod k nejnovějšímu hitu od Sony.

### NÁVOD K POWER-UPŮM

Můžete být ten nejlepší šofér všech dob, ale pokud ve správný čas neseberete ty správné power-upy, pak si buďte jisti, že budete zametat na chvostu startovního pole, a to dřív, než stačíte říct „Kam se to všichni poděli?". No a protože jistě nechcete, aby se něco takového stalo, připravili jsme pro vás malý návod, takže *Destruction Derby* už nemusí být vaší noční můrou.

### ŠTÍT

Pokud máte aktivovaný efekt štítu, nemůže vám žádný ze soupeřů uškodit. Když počítadlo dosáhne nuly, jste opět vystaveni riziku poškození vozu. Když máte aktivovaný štít, pořádně toho využijte a co nejvíc do svých soupeřů narážejte!

### SUPERGRIP

Power-up nazvaný SuperGrip neboli „extra záběr" dělá přesně to, co naznačuje jeho jméno! Až se zmocníte této ikonky, bude se na chvíli vaše auto lepit k asfaltu, jako by mělo gumy potřené vteřinovým lepidlem, takže i ty nejostřejší zatáčky můžete teď prolétávat děsivou rychlostí. Chcete-li využít tohoto efektu skutečně maximálně, doporučujeme použít v kombinaci s power-upem Turbo Boost.

### POWER DRAIN

Power Drain znamená odsávání síly a je to pěkně zákeřný power-up. Způsobí totiž to, že jakmile tuto ikonku zvednete, z dalšího auta, do kterého potom narazíte, to vaše odsaje sílu (tedy pokud tak učiníte ve stanoveném časovém limitu). V důsledku téhle finty není váš soupeř poté schopen na několik sekund zrychlit, což jej může stát několik míst v závodě. Nemusíme ani dodávat, abyste se jak čert kříži vyhýbali soupeřům, kteří náhodou jsou tímhle power-upem vyzbrojeni.

### VÝBUŠNÝ MATROŠ

Zdaleka nejlepším power-upem jsou ovšem detonátory. Těmito vychytávkami vyhodíte vše na trati do vzduchu, přičemž takový detonátor má hodnotu 5 000 bodů. Rozhodně si zapamatujte pozici každého z těchto power-upů během prvních kol závodu a později je neváhejte sebrat! Pro získání tohoto power-upu dokonce stojí za to i riskovat, že přijdete o nějaké to jedno dvě místa v poli, protože když se vám to podaří, získané body vám to bohatě vynahradí. Bohužel se nemnoží, nicméně i tak se je můžete pokusit sebrat úplně všechny.

### RAKETY

Tyhle věcičky vás okamžitě zrychlí, byť jejich efekt je jen krátkodobý. Obvykle je najdete na nájezdech k rampám a pokud se jich zmocníte, budete moci vystřihnout skutečně parádní skoky. Pokud takový power-up uvidíte, okamžitě k němu zamiřte - často vám totiž pomohou dosáhnout ještě jiného power-upu, který je jinak bez zrychlení nedosažitelný. Ale dávejte pozor, protože v zatáčkách vám mohou způsobit i pěkné problémy.

### TURBO BOOST

Turbo Boost není třeba překládat, ale přesto: tenhle power-up vás na okamžik pekelně zrychlí. Ale to zrychlení zas není tak velké, dokud se úplně nevyprázdní válce v levém dolním rohu obrazovky. Těchto power-upů je ve hře habaděj, takže pokud nějaký náhodou máte, nemusíte si ho šetřit do posledního kola. Jsou dva základní způsoby, jimiž tenhle power-up můžete použít. Ten první je, když se řítíte do zatáčky - to potom způsobíte naprostý chaos a velké škody soupeřům. Druhý je při nájezdu na rampu - tak skočíte pořádně daleko a získáte spoustu bodů za styl.

### TIPY PRO ŘÍZENÍ

Neznalému oku to může připadat jako totální hromada šrotu. Nicméně pokud chcete z *Destruction Derby* vymáčknout maximum, musíte se naučit oceňovat nuance akce a způsoby, jak soupeře nejefektivněji převálcovat a zachovat si při tom zdravou kůži.

### EXTRA BODY

Po trati jsou rozesety extra body, které stojí za to se pokusit získat, kdykoli to je možné, protože jako většina ostatních power-upů se množí a v dalším kole se objeví na stejném místě zas. Snažte se naučit projíždět zatáčky určitou stopou tak, abyste při výjezdu ze zatáčky mohli tyhle body sebrat. Na druhé straně je třeba mít na paměti, že obecně tyhle body nestojí za ztrátu místa v závodě. Pokud se vám naskytnou a můžete je sebrat bez problémů, je to v pohodě, ovšem nestojí za to kvůli nim nějak ztrácet čas - to je lepší několik ze svých soupeřů rozsekat na kousky.

### PROJÍŽDĚNÍ ZATÁČEK

Zatáčky vám v *DDA* nabízejí možnost provést dvojí věc: buď si můžete zlepšit svoji pozici v závodě, anebo přitom ještě nabořit několik soupeřů. Nejlepší způsob, jak to provést, je zcela ignorovat starou závodnickou moudrost, úplně zapomenout na všechny ty „jízdní stopy a takové ty hlouposti (samozřejmě, že pokud kolem sebe široko daleko nemáte žádné auto, můžete se soustředit na to, abyste zatáčku projeli co nejplynuleji!).

Najíždějte do zatáčky z velkého úhlu a najeďte přímo do aut před sebou - ty se zpomalí a pak to střihněte zatáčkou v úhlu, ve kterém jste ji najížděli. Normálně byste skončili na druhé straně zatáčky, ovšem pokud

jste si auto natočili tím správným směrem, namísto toho nalétnete do svých protivníků. Díky nárazu se v zatáčce nepřetočíte, získáte více bodů a možná se vám ještě poštěstí si vylepšit pozici.

### ODEMKNUTÍ JINÝCH JEZDCŮ

Pokud se vám podaří dokončit závod s větším počtem bodů, než má šampión, pak jste tuto postavu odemkli. V průběhu závodu poznáte šampióna podle ikonky poháru, která se mu vznáší nad autem. Využijte každé možnosti toto auto poškodit, protože tak se zvyšují vaše šance, že šampióna nakonec porazíte.

### VĚCI KOLEM TRATI

Až se budete řítit po trati, jistě si povšimnete nejrůznějších předmětů rozesetých kolem dráhy (autobusové zastávky, sudy s olejem apod.). Ty můžete rozbít a dostanete za to extra body a i když těch bodů není zas tolik, přesto to stojí za to. Vždyť to znáte, každý bod se počítá.

### KDO BY SI TO BYL POMYSLEL?!

Kromě bourání do soupeřů a provádění úžasných triků vám spoustu bodů vynese i to, když nějaký závod náhodou vyhrajete. Extra body získáte i za umístění mezi prvními šesti, takže pokud máte nějakých pár zatáček do cíle, nemá moc smysl do protivníků bourat. Sice totiž získáte tisíc bodů za styl, ovšem můžete zároveň ztratit vybojovanou pozici a tak přijít o mnohem víc bodů.

### ZRUŠTE ZÁVOD

Třeba se ocitnete na beznadějně posledním místě, do konce závodu zbývá už jen jediné kolo, a tak nemá moc smysl pokoušet se vybudovat si lepší pozici. Namísto toho se můžete soustředit na to, abyste svému okolí způsobili co největší škodu. Právě bouráním a prováděním těch nejšílenějších triků si můžete vysloužit nějaké ty body, jež vám budou malou útěchou za špatné umístění.

### OPRAVY

Vaše auto na trati dostane nevyhnutelně pěkný nářez a pokud nebudete mít přímo pekelné štěstí, budete muset dříve či později sáhnout k opravám. Vždy byste měli hledat opravné upgrady, protože ty dokáží snadno zacelit rány, které auto utržilo na trati. Na druhé straně pokud nejste v úplně zoufalé situaci, asi nemá cenu ztrácet čas hledáním tohoto upgradu. Kdybyste na něj narazili náhodou, rozhodně ho seberte, protože alespoň tak zabráníte v opravách svému soupeři - a to může být rozhodující.

### BOWL

Je naprosto klíčové, abyste uměli jezdit v „bowl" - jinak totiž úspěšnou kariéru v *Destruction Derby* neuděláte. Dokonce i pokud jste si v závodech samotných vedli špatně, dobrý výkon v bowlu vám může vynést tisíce bodů a tak přeskočíte své soupeře.

Nejprve se seznamte s pozicí všech power-upů. Objevují se stále na stejném místě, takže je dobré si o nich co nejrychleji udělat přehled a vést je v patrnosti. Hlavně pak hledejte ikonky na opravu - v bowlu totiž rozsekáte auto ať chcete nebo nechcete, ovšem když použijete ikonku pro opravu, výrazně vám to prodlouží život. V některých arénách je taky možné své soupeře vytlačit přes okraj, což je zdaleka nejlepší způsob, jak vyhrát, protože za každou oběť dostanete úctyhodných 5000 bodů. To provedete tak, že se budete držet blízko okraje a když se k němu někdo přiblíží, odpálíte ho do propadliště dějin.

Jen při tom musíte dávat pozor, protože když náhodou spadnete sami, odmaže se vám z účtu plných 4000 bodů. Ti, kdo z vás měli jedničku z matematiky, si ovšem snadno spočítají, že pokud náhodou sletíte i se soupeřem, stále na tom vyděláte nějakých tisíc bodů, což rozhodně není špatné. Takže stačí dávat pozor, abyste odtud nevyletěli sami, to byste totiž měli problém.

### SMYKY

Projíždět zatáčky smykem je dobré hned z několika důvodů. Tak předně dostanete body za styl, za druhé pak můžete proletět zatáčkami poměrně vysokou rychlostí. Za třetí máte šanci se navézt ze strany do svých soupeřů a vytlačit je mimo dráhu. Pokud nemůžete najet zatáčku z velkého úhlu a napálit to do soupeřů, je právě toto ta nejlepší alternativa. Při nájezdu do zatáčky lehce dupněte na brzdu a poté stočte volant opačným směrem.

### LZE ODEMKNOUT

**Tak co, zachtělo se vám odemknout všechny tyhle extra jezdce? Tady je, co musíte udělat!**

**1. KOLO**
**Závod 1: Letiště Chcete-li odemknout Johnsona, musíte získat víc bodů než on**
**Závod 2: Čínská čtvrť Chcete-li odemknout Ying Yanga, musíte získat víc bodů než on**
**Závod 3: Ocelárny Chcete-li odemknout Scratche, musíte získat víc bodů než on**

**2. KOLO**
**Závod 1: Kasino Chcete-li odemknout Fortuna, musíte získat víc bodů než on**
**Závod 2: Přístav Chcete-li odemknout Lady Cassandru, musíte získat víc bodů než ona**
**Závod 3: Jižní centrála Chcete-li odemknout Maka, musíte získat víc bodů než on**
**Závod 4: Rudá linie Chcete-li odemknout Canvase, musíte získat víc bodů než on**

**3. KOLO**
**Závod 1: Staveniště Chcete-li odemknout Oběť, musíte získat víc bodů než ona**
**Závod 2: Čínská čtvrť Chcete-li odemknout Vdovce, musíte získat víc bodů než on**
**Závod 3: Rafinérie Chcete-li odemknout Brennana, musíte získat víc bodů než on**
**Závod 4: Titan Chcete-li odemknout Canvase, musíte získat víc bodů než on**

**4. KOLO**
**Závod 1: Casino 2 Chcete-li odemknout Carvera, musíte získat víc bodů než on**
**Závod 2: Metro Chcete-li odemknout Cranea, musíte získat víc bodů než on**
**Závod 3: Jižní centrála 2 Chcete-li odemknout Žebráka, musíte získat víc bodů než on**
**Závod 4: Béčkový film Chcete-li odemknout Mariah, musíte získat víc bodů než ona**

# Spyhunter 2

**Rychlá auta a střelba z nich** - nic jiného vás v téhle hře nečeká...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Midway ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Angel studios ■ **RECENZE:** PLAY 1 - 36 %

Celkem průměrné pokračování kdysi průměrné hry.

Úvodem přijměte jednu ověřenou radu - ne vždy je nová zbraň lepší než ta stará. Důkazem je potenciál a spolehlivost obranných min, které jsou k dispozici již od počátku hry. Rovněž laserové urychlovače nejsou přes svou zdánlivou atraktivitu příliš účinnými zbraněmi, zejména proti opancéřovaným cílům. Daleko lepší volbou jsou v tomto případě raketomety, jejichž ničivý účinek lze využít takřka univerzálně.

## 1. RUSKO

### 1.1 Training Wheels

***Primary Objective:***
***Finish mission training***

Během první, tréninkové mise se naučíš základním věcem, jako je ovládání vozu a palubních zbraní. Zajímavým zpestřením tréninku jistě bude seznámení se s možnostmi transformace automobilu v závislosti na aktuálním typu terénu. Jedinou podmínkou pro splnění mise se jeví pouze časový limit.

### 1.2 Duvelle and Back

***Primary Objectives:***
***1 - Rendezvous with the weapons van***
***2 - Rendezvous with agent Duvelle***

Mise se skládá ze dvou částí. V první části je tvým úkolem setkání s dodávkou, ve druhé setkání s agentem Duvellem. Rozjeď se vpřed a rozstřílej raketové věže. Uhýbej před jimi vypálenými raketami a hlídej si záda. Po chvíli se před tebou objeví několik pokladačů min a zezadu tě začne obtěžovat těžký nákladní automobil. Aniž bys zpomaloval, znič svými kulomety lehkou jízdu protivníka a pomocí min se zbav pronásledovatele. Neplýtvej však minami, neboť jich máš omezenou zásobu. V dalším úseku jízdy se ti pod kola začnou plést kromě minonosek také lehká útočná vozidla, vybavená kulomety. Odolej jejich přesile a v blízkém městě se dočkáš opravy v přepravním nákladáku. Aby sis ukrátil dlouhou chvíli, chop se palubních zbraní tohoto těžkooděnce a ukaž svým pronásledovatelům, kdo je pánem situace. Zničení nepřátelských sil by mělo být dílem okamžiku.

### 1.3 Russian Escort Service

***Primary Objectives:***
***1 - Escort the defector to the Embasy***
***2 - Get the defector to the airport***
***3 - Protect the airplane from attack***

Doprovázej dodávku a braň ji před útoky mobilních jednotek. Až doraziš k velvyslanectví, odvez Vladimira Polvaca na letiště a nedopusť, aby přišel k úrazu. S pokladači min bys neměl mít vážnější problémy, zato velký pozor dej na pancéřovaná těžká vozidla, jimž tvé kulomety neublíží. Abys je rychle zneškodnil, předjeď je pomocí turbozrychlení a polož jim do cesty minu. Po příjezdu na letiště dohlídni na to, aby se během rozjezdu po startovní dráze letadlu nic zlého nepřihodilo. O jeho zastavení se bude snažit nepříliš početná jednotka lehkých útočných vozidel, kterou zničíš levou zadní. Jen dej pozor, aby se do palebné linie tvých kulometů nedostalo samo letadlo. Odměnou za úspěšné eskortování Duvella ti budou Dual Purpose Rockets M129.

### 1.4 Trouble at the Plant

***Primary Objectives:***
***1 - Eliminate any terrorist forces***
***2 - Escape with any intelligence gathered***
***Secondary Objective:***
***Destroy all weapons materials***

V úvodu mise, na cestě k jadernému závodu, zlikviduj útočící jednotky teroristů a poté, co vjedeš do objektu, prokličkuj mezi obřím potrubím, sbírajíce za výbušnými barely bonusové předměty. Cestu mezi rourami ti napoví čerstvá stopa po pneumatikách. Za skladištěm trubek sjeď do vodní nádrže a po transformaci vozu odstřel dvojici skútrů. Na druhém konci vodní nádrže vjeď do potrubí, odkud vede cesta na prostranství, kde agent Duvelle z posledních sil odolává převaze teroristů. Pomoz Duvellovi tím, že zneškodníš všechna zde se vyskytující nepřátelská vozidla. Jakmile bude po bitvě, rourou, u které se objeviš, ujížděj pryč z komplexu, likvidujíce cestou jaderné reaktory a mobilní jednotky teroristů. Vyvaruj se elektrických výbojů při průjezdu trafostanicí a o pár kilometrů dále na padající kusy komínů. Po opuštění objektu a přeměně na motorový člun se rozjeď vodním kanálem, likviduj skútry a hlavně nebezpečná vznášedla a ve finále se naloď do přepravního letounu. Uvnitř nalezneš kromě několika chvil k odpočinku i DPIM-6X Seeker Missile a ACC Light Armor.

### 1.5 Unifinished Business

***Primary Objective:***
***Destroy the Cossack's escape vehicle***

Pronásleduj Cossackův hydroplán vyhýbajíce se z něj odpáleným raketám a pomocí svých primárních i sekundárních raket nič důležité body nepřátelského letounu. Vlastní zásoba střeliva by ti patrně nepostačila, takže při jízdě sleduj okolí a sbírej potřebné zásoby, např. munici do raketometu.

Zničením Cossackova letadla si vysloužíš nejen uznání nadřízených, ale i M73 Smoke Generator.

## 2. USA

### 2.1 New Orleans Nemesis

***Primary Objectives:***
***1 - Rendezvous with Noah Thurgood***
***2 - Gather info on any Nostra threats***
***Secondary Objective:***
***Avoid civilian casualties***

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**START »** Pauza
**SELECT »** Změna kamery
**Levý analog »** Ovládání volantu / míření / pohled zpět
**Pravý analog »** Plyn / brzda-zpátečka
**Křížek »** Plyn / turbo (dvojitý stisk)
**Kolečko »** Ruční brzda
**Čtveréček »** Brzda / zpátečka
**Trojúhelník »** Změna vozu (terénní)
**R1 »** Střelba předními zbraněmi
**R2 »** Střelba zadními zbraněmi
**L1 »** Střelba z raketometu
**L2 »** Zapnutí-vypnutí štítů
**Nahoru »** Opuštění vozu
**Vlevo »** Točení volantem vlevo
**Vpravo »** Točení volantem vpravo

Cestou před sebou dojeď na místo setkání s Noahem. Po explozi jeho automobilu se pusť do pronásledování jeho vraha. Pozorně sleduj směr jeho jízdy a nenech ho příliš se vzdálit - pomoci si můžeš turbozrychlením. Několik útočících vozidel nepřítele bys měl v pohodě zvládnout, důležité je však nespustit ho z očí. I když v závěru zabijáka nedoháníš, odměna v podobě nové zbraně MKE/XM30-E2 EMAW Cannon a vylepšeného štítu AEPC tě nemine.

### 2.2 Meething of the Minds

***Primary Objectives:***

***1 - Destroy the enemy armored boat***

***2 - Protect the IES meeting site***

Rozjeď se po řece a likviduj nepřátelské lodě, které se tě budou snažit poslat pod hladinu. Až dorazíš k lodi IES, ochraň ji před dotírajícími plavidly protivníka a vysluž si vylepšené kulometné dvojče M165.50 Cal. Gatling Guns.

### 2.3 Bash at the Bayou

***Primary Objective:***

***Pursue Mad Mojo Carter***

***Secondary Objective:***

***Destroy all enemy supply depots***

Projeď korytem řeky až k letišti a včas sestřel všechna nepřátelská plavidla před tebou. Pokud tě bude některé z nich obtěžovat zezadu a máš svůj stroj vybaven řízenými střelami DPIM-6X, můžeš použít k jeho zničení třeba jednu z těchto raket. Stačí jen levou páčkou ovladače mrknout za sebe a poslat útočníkovi raketový pozdrav. Cestou rovněž využij transformačních schopností vozu a na pevnině znič nepřátelská skladiště. Po dokončení mise zaznamenáš přírůstek ve zbrojním arsenálu - rakety ARHE-120 a také vylepšený štít ACC-T.

### 2.4 Flight Delays

***Primary Objective:***

***Prevent Blackwell's escape***

Tvým úkolem je zabránit vzlétnutí letadla a útěku Blackwella. Aby letadlo nevzlétlo, musíš rychle vyřadit z provozu alespoň dva jeho motory. Za tímto účelem použij řízené střely a mezitím likviduj útočící mechanizované jednotky nepřítele. Ve vlastním zájmu znič letadlo co nejdříve. Do výbavy ti místo honoráře přibudou rakety M234 HEMP.

## 3. ASIA

### 3.1. Protect and Serve

***Primary Objectives:***

***1 - Protect the ISE cargo ship***

***2 - Destroy Krait Fang's cargo trucks***

***3 - Get to the safehouse***

***Secondary Objective:***

***Destroy all enemy contraband***

V první fázi mise ochraň spřátelenou nákladní loď před nepřátelskými plavidly. Poté se rozjeď směrem k městu a sestřel dva na jeřábech zavěšené kontejnery s kontrabandem. Znič i poslední kontejner, nacházející se v lodi na konci vodního kanálu a vzniklou dírou se přesuň na silnici. Šlápni pořádně na plyn a rozstřílej v dálce před tebou jedoucí trojici nákladáků, vezoucích zásoby munice. Slitování neměj ani s doprovodnými vozidly. Rozhodně je nepodceňuj, protože jejich palebná síla pro tebe může být dosti vážným nebezpečím. Až dojedeš k úkrytu, znič všechna vozidla v okolí a ke zbraním si přidej „Cluster" rakety DPICM-2 a štít HCPC.

### 3.2 The Execution of Agent Duvelle

***Primary Objectives:***

***1 - Free Agent Duvelle from Krait Fang***

***2 - Return to the safehouse***

***Secondary Objective:***

***Destroy all enemy towers***

Přizpůsob svůj vůz jízdě terénem a rozjeď se k pevnosti, v níž je vězněn agent Duvalle. Zlikviduj nepřátelské jednotky a také komunikační věže. Na půl cesty tě očekává přepravní náklaďák, který zajistí opravu tvého stroje. Pokračuj v akčním průjezdu vesnicí, sestřel vrtulník a další skupinu vozidel a pronásledovatele v zádech odstraň pomocí kouřové clony, použité před průjezdem zatáčkou. Jakmile osvobodíš agenta Duvalla z pevnosti, vjeď do vodního kanálu a ujížděj pryč, likvidujíce současně protivníkovy mobilní jednotky. Na dolním konci vodního toku zakonči misi skokem z vodopádu. Ocenění tvé odvahy se projeví ziskem raket AADPIM-88 Firebolt a defenzivního agregátu M97 Oil Dispenser.

### 3.3 Date With Krait

***Primary Objectives:***

***1 - Destroi Krait Fang's depot***

***2 - Destroy statue head guarding Krait Fang's temple***

Nejprve musíš zničit nepřátelská skladiště. Projeď městem, pokračuj v jízdě po silnici, eliminuj nepřátelské jednotky ve vzduchu i na zemi, až dojedeš k silně bráněné pevnos-

ti. Znič zde všechny strážní věže a po hladině blízké řeky se rozjeď k přepravnímu letadlu, čekajícímu poblíž břehu. Po opravě pokračuj říčním korytem, likvidujíce militantní plavidla i útočníky na břehu. Na konci mise rozstřílej na kusy obrannou věž v podobě hlavy. Nyní si můžeš jít dáchnout s pocitem dobře vykonané práce a s dalším přírůstkem do rodiny zbraňových systémů - kanónem CMKE/XM30-E4 E-MAW.

**3.4 Infiltraitor**
***Primary Objective:***
***Search the enemy tunnel network***
***Secondary Objective:***
***Destroy all enemy statue turrets***
Až tě naloží přepravní letoun, použij jeho zbraně ke zničení obranných věží pevnosti. Po výsadku v horní části tvrze vjeď do sítě tunelů. Nezdržuj se a co nejrychleji projeď tunelem, odstřelujíce nepřátele i železné brány, oddělující jednotlivé úseky. Pokud se nikde nezdržíš, měl bys splnit šibeniční časový limit. Odměnou za rychlou jízdu ti nebude pokuta, ale laserový urychlovač XM196HOSF a těžký pancíř SPCC-T.

**3.5 The Big Bad Wolf**
***Primary Objective:***
***1 - Prevent McGinty's escape***
Náplní tvé práce v průběhu aktuální mise je zastavení vlaku dříve, než se mu podaří vjet do obydlené zóny s bombou, která tvoří jeho náklad. Postupně odstřeluj jednotlivé vagóny a nezapomeň se vyhýbat palbě z vlaku. Po několikaetapovém pronásledování si za splnění úkolu odvezeš HEICM Cluster Missiles, a to opravdu zaslouženě.

## 4. SWISS

**4.1 Caught Rouge - handed**
***Primary Objectives:***
***1 - Destroy the rouge Interceptor***
***2 - Dock with the weapons van***
Poté, co objevíš automobil s leaderem zdejší zločinecké organizace, pusť se do něj vším, co máš. Po jeho zničení projeď zbylým úsekem dálnice k přepravnímu nákladáku a jeho zbraněmi vyčisti zbylý úsek cesty od nepřátelských aut a vrtulníků. Časové omezení je i v této misi dosti tvrdé, takže turbozrychlení využij raději až po zničení Interceptora. Po skončení mise se ti zpřístupní super rakety - průrazné M287.

**4.2 Grimm and Grimmer**
***Primary Objectives:***
***1 - Destroy the mobile missile launcher***
***2 - Dock with Weapons Van***
Zločinecká organizace La Rouge plánuje nukleární útok na tři objekty EU. Chce k tomu použít mobilní odpalovače raket. Prvním tvým úkolem je najít všechny tři a zničit je dříve, než odpálí své rakety. První odpalovač je skryt na levé odbočce po vjezdu do města, druhý v tunelu za městem a na třetí narazíš v závěrečné fázi mise kousek před stanovištěm přepravního nákladáku. Skvělou prací si vysloužíš nový kanón - HCPC/XM30-EMAW.

**4.3 Prelude to a Cataclysm**
***Primary Objectives:***
***1 - Breach the castle's defenses***
***2 - Assist Agent Duvelle as necessary***
***Secondary Objective:***
***Locate and destroy the power towers***
Projeď do blízkosti hradu dříve, než se zavřou bezpečnostní uzávěry. V případě potřeby aktivuj turbozrychlení. Na prostranství, na něž dojedeš po odletu vrtulníku zločinců, vjeď do tunelu napravo ihned poté, co zničíš čtyři generátory stojící poblíž. Přeměň svůj stroj na sněžný skútr a jeď až k zamrzlé řece, po které ujíždí agent Duvelle pronásledován početnou skupinou nepřátel. Vzlétni v přepravním letounu a jeho kulomety zbav parťáka dotěrných útočníků. Soustřeď se zejména na prostor před ním, protože odsud mu hrozí největší nebezpečí. Za záchranu Duvella obdržíš AAICM Ace Cluster Missiles a ANE Self-Repairing Armor.

## 5. ANTARCTIC

**5.1 Noah's Ark**
***Primary Objective:***
***Infiltrate and destroy Thurgood's ark***
Střelbou na zranitelná místa připrav svůj výsadek na palubu archy a uvnitř eliminuj všechny agregáty v níže položené oblasti. Po spuštění autodestrukce sestřel nad nákladní plošinou zavěšené břemeno a dírou v podlaze opusť potápějící se archu. Nyní shlédni závěrečnou animaci a můžeš si dát repete.

# Max Payne 2

**Max je zpátky a ani bullet-time není všemocný** a nedokáže vás vysekat z každé šlamastyky...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Rockstar Games ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Remedy ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Ani dlouhé loadingy a nic moc ovládání nás neodradily od dohrání téhle akční řežby.

## PART I: THE DARKNESS INSIDE

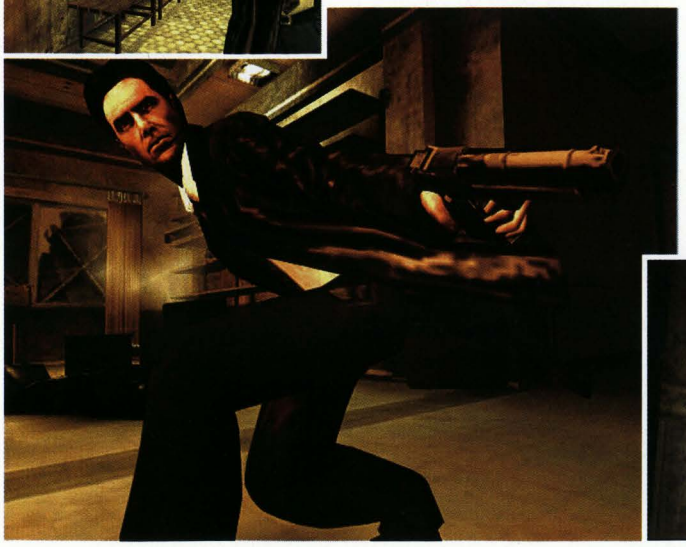
### Prologue

Ze skříně vedle vás si vezměte Painkillers. Otevřenými dveřmi vyběhněte na chodbu a pokračujte do dalšího pokoje. Po krátké animaci vyjděte na chodbu, kde uslyšíte zvonit telefon. Vběhněte do malé kanceláře přímo naproti vám a zvedněte ho. Pak se vraťte na chodbu a z přepravky na zemi seberte další Painkillers. Pokračujte do nejbližších dvojitých dveří, za kterými vás čeká animace s mrtvým strážným. Jakmile se ve dveřích objeví maskovaný muž, tak se připravte na boj. Zastřelte ho a proběhněte dalším pokojem. Pokračujte doprava a doběhněte až k výtahům. Jeden z nich se otevře, tak ho použijte. Po animaci v přízemí pokračujte do márnice.

### 1.1 Elevator Doors

Otočte se doprava a dvířky v plotě proběhněte do úzké uličky. Za rohem najdete dveře vedoucí do velké skladištní haly. V klidu proběhněte mezi regály až do rohu, kde vás animace upozorní na zapnutou televizi. Na stole vedle ní si vezměte Painkillers a pokračujte ke dveřím v dalším rohu. Z nich vyjde uklízeč, kterého můžete rovnou zastřelit (jinak vás po chvíli napadne zezadu). Následující místností projděte ke dveřím v protějším rohu, za kterými narazíte na dalšího uklízeče. Zastřelte ho a pokračujte dál, dokud se nedostanete do haly se dvěma protivníky. Napadněte je v průběhu rozhovoru a po jejich likvidaci pokračujte dveřmi vlevo do malé místnosti. Z té vedou dveře na schodiště, na kterém narazíte v nejvyšším patře na další dva protivníky.

V místnosti plné prázdných polic nejprve použijte záznamník na stole vlevo. Pak pokračujte dveřmi kousek od něj do krátké chodby. Dveřmi vpravo projdete do místnosti, ve které uslyšíte nějaké hlasy. Nejprve se po stolech porozhlédněte po nějakých Painkillers a pak běžte ke dveřím u okna. Po krátké animaci budete muset zastřelit další dvojici protivníků. V místnosti s mrtvou černoškou seberte na stole v rohu brokovnici. Pak se vraťte do předchozí místnosti, ze které se budete muset prostřílet na chodbu. Pokračujte doprava a v další velké místnosti se připravte na trojici protivníků (ve skříňkách najdete nějaké Painkillers a munici). Halou pokračujte ke dveřím, u kterých vás přeruší animace. Po ní budete muset chvíli počkat a přivolat si výtah, kterým odjela Mona. Dostanete se do skladiště ze začátku úrovně. Sledujte několik protivníků, kteří utíkají k zadnímu východu. Vše končí animací s dodávkou.



### 1.2 A Criminal Mastermind

V přízemí běžte nejprve do krátké chodby vpravo. Zde najdete u mrtvoly 2 Painkillers. Pak vyběhněte po schodech do prvního patra. Zde narazíte na první skupinku protivníků, které je nejjistější postřílet rovnou ze schodiště. Pak zaběhněte do kanceláře, ve které najdete ve skříňce další Painkillers. Vraťte se do haly a pokračujte do druhého patra. Zde narazíte na střelce jménem Mike. V následující části úrovně vám dost pomůže. Pokračujte do třetího patra, kde najdete dveře vedoucí do malého skladiště. Uvnitř je několik protivníků, spousta munice a nějaké Painkillers. Mike zde většinou všechny zlikviduje i bez vaší pomoci.

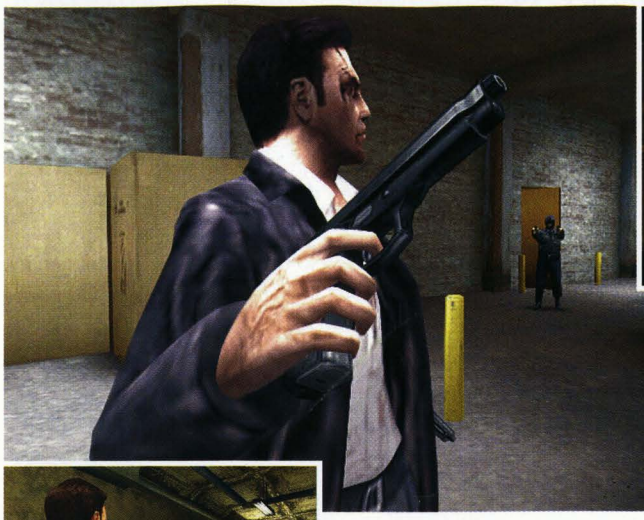
Proběhněte skladištěm a pokračujte k úzkému schodišti. Vyběhněte po něm až ke dveřím vedoucím na půdu. Prostřílejte se ke schodišti, po kterém seběhnete o patro níž. Zahněte doleva a pokračujte až ke dveřím, před kterými je na zdi vpravo skříňka s Painkillers. Venku vás na ochozu čeká dvojice protivníků. Zastřelte je a pak se po požárním schodišti prostřílejte až ke dveřím v přízemí. Prostřílejte se do velké haly s lešením. Pod vámi je několik protivníků, které vám doporučujeme postřílet z patra. Pak po lešení seběhněte dolů a pokračujte k jediným odemčeným dveřím. Dostáváte se do haly plné beden, ve které budou z ochozu v prvním patře seskakovat na zem stále noví a noví protivníci. Až všechny postříláte, tak uvidíte krátkou animaci představující další postavy. Pak ze dveří v rohu místnosti vyběhne trojice protivníků. Až je postříláte, tak si na jedné z beden seberte Painkillers a pokračujte do recepce, kde úroveň končí.

### 1.3 The Depths of my Brain

Po probuzení uslyšíte klepání na dveře. Jděte do vedlejší místnosti a koupelnou projděte do předsíně. Běžte ke dveřím, pod kterými vidíte fotografii. Na chodbě pokračujte doleva a pak prorazte stěnu z beden. Projděte mezi nimi a za rohem pokračujte rovně. Seběhněte po dlouhých schodech a dostanete se do pitevny. Běžte k mrazákům vpravo. Jeden z nich je pootevřený a po vašem přiblížení z něj vyjede mrtvola Mony. Po krátkém rozhovoru uslyšíte zvonit telefon. Zvedněte ho a děj se přesune na ulici. Utíkejte směrem od policejních aut a po dalším střihu se dostanete do výslechové místnosti. Seberte pistoli a zastřelte oba vyslýchající policisty.

### 1.4 No 'Us' in This

Rychle proběhněte kolem oken do vedlejší místnosti (pozor na odstře-



lovače). Stejně jako v předchozí úrovni proběhněte koupelnou do předsíně a na chodbu. Doběhněte až na křižovatku chodeb a zahněte doleva. Proběhněte kolem otevřených dveří a oknem na konci chodby vyskočte na římsu. Z té přeskočte na římsu vlevo a pak opět přeskočte na římsu vpravo. Na rohu se podívejte dolů a postřílejte všechny protivníky, kteří vyběhnou z černé dodávky. Oknem skočte do cizího bytu a dveřmi vpravo projděte do místnosti s chrápajícím opilcem. Oknem proskočte opět na římsu a z ní pokračujte oknem vpravo na chodbu. Zde narazíte na další protivníky. Postřílejte je a pokračujte dlouhou chodbou vlevo. Na jejím konci zaběhněte do bytu, ze kterého vyšla žena v červeném županu. Dveřmi v obýváku projděte do místnosti vlevo a oknem vyskočte na římsu. Přeskočte na lešení a po něm vyběhněte o patro výš, kde najdete místnost s fotoaparátem.

Vyběhněte na chodbu a pokračujte doprava. Na schodišti uvidíte proběhnout ženu v županu. Připravte se na trojici protivníků, kteří seběhnou po schodech. Až je postřílíte, po schodišti vyběhněte do nejvyššího patra. Zde najdete otevřený výtah, kterým sjedete až do přízemí. Po otevření dveří se připravte na skupinku protivníků. Až budou všichni tři mrtví, tak vyběhněte z výtahu ven a pokračujte do chodby vlevo. Doběhněte až na její konec a vejděte do dveří vpravo. Seběhněte po schodech a z přepravky vpravo si vezměte Painkillers. Pak dojděte k údržbáři, který vám prozradí číselný kód.

Vraťte se na chodbu a zastřelte dva protivníky, kteří vám půjdou v ústrety. Pak vběhněte do otevřeného výtahu a vyjeďte zpět do sedmého patra. Vedle dveří nalevo od výtahu vidíte panel pro zadávání číselného kódu. Použijte ho a dveřmi projděte na chodbu. Otočte se doprava a počkejte si na příchod trojice protivníků. Postřílejte je a pokračujte do bytu za rohem. V koupelně najdete skříňku plnou Painkillers. V obýváku zastřelte posledního protivníka a pak oknem vyskočte na římsu. Pokračujte až na její konec v rohu domu. Pod sebou uvidíte další římsu. Seskočte tedy o patro níž. Zde vidíte v římse díru, kterou můžete seskočit ještě o další patro níž. Otevřeným oknem pokračujte do bytu, ve kterém u vchodových dveří úroveň končí.

### 1.5 A Sign of Her Passage

Doběhněte až na konec chodby a dveřmi vedle výtahu pokračujte na schodiště. Zde narazíte na skupinku protivníků. Pokud potřebujete nějakou munici a Painkillers, tak si vyběhněte do sedmého patra. Pak pokračujte směrem dolů a ve třetím patře najdete po odkopnutí prkna bývalého policistu. Pokud máte zájem, tak můžete využít jeho pomoci. Pokračujte až do přízemí, kde za dvojitými dveřmi kousek od schodiště najdete dívku, která se k vám také ochotně přidá. Spolu se svými pomocníky se prostřílejte až na konec dlouhé chodby, kde najdete dveře vedoucí do sklepa. Doběhněte až do zadní místnosti, ve které na potrubí vidíte nepřehlédnutelný ventil. Použijte ho a vypněte tak přívod plynu.

Vraťte se na chodbu, kde už na vás čekají další protivníci. Prostřílejte se až ke schodům, po kterých musíte vyběhnout do třetího patra. Na konci chodby proběhněte spálenými dveřmi do bytu vlevo. Z obýváku vylezte levým oknem na římsu a připravte se na skupinku protivníků, která vyběhne na dvorek pod vámi. Vaši pomocníci vás budou naštěstí krýt z oken. Přeskočte na protější římsu a z ní pokračujte na lešení. Po něm vyběhněte o dvě patra výš a vylezte na římsu vpravo. Z té pokračujte na římsu vlevo a postřílejte všechny protivníky na dvorku. Pak seskočte na další lešení. Jakmile začne deska padat, tak přeskočte na desku vpravo a o patro níž. Po několika přeskocích se dostanete až na zem. Z průjezdu vpravo vyjede dodávka, ze které vyskáče skupinka protivníků. Vaším posledním úkolem v úrovni je všechny postřílet.

### 1.6 A Linear Sequence of Scares

Vyběhněte do prvního patra a po dlouhém schodišti seběhněte na ulici s papírovými auty. Dojděte na její konec a pokračujte do garáže vlevo. Vyběhněte do prvního patra a uslyšíte zvonící telefon. Vyběhněte na balkon a seběhněte na ulici. Jděte do telefonní budky a zvedněte telefon. Pak pokračujte na konec ulice a vejděte do klece, která s vámi sjede do sklepa. Pokračujte do chodby vpravo. Dojdete až k záchodkům, za kterými vyjedete další mříží na ulici plnou vyceněných zubů. Dveřmi na konci ulice projděte do místnosti s rotujícími kruhy. Projděte úzkým průchodem vpravo a další ulicí projděte až k telefonní budce. Opět zvedněte telefon a po odklopení budky pokračujte do chodby s rotujícími stěnami. Chodbou plnou nápisů dojděte až k díře ve zdi. Prolezte jí a pokračujte doleva. Doběhněte ke schodišti, nad kterým najdete zamčené dveře. Po ochozu pokračujte k dalším dveřím, za kterými musíte přeskočit přes zábradlí na střechu vpravo. V bytě se porozhlédněte po dveřích vedoucích do koupelny.

### 1.7 The Milion Dollar Question

Halou projděte ke dveřím přímo naproti vám (vedle velkého obrazu). V bytě narazíte na dvojici protivníků. Až je zastřelíte, tak se porozhlédněte po koupelně, ve které je skříňka s Painkillers. Pak můžete vyběhnout na terasu a pokračovat doleva. Prolezte dírou v plotě a vejděte do sousedního bytu. Najděte schodiště vedoucí do vyššího patra. Přímo nad ním na vás čeká skupin-

ka protivníků, takže se připravte na nepříjemnou přestřelku (rozhodně nevybíhejte do patra, dokud nebudou všichni mrtví). Pak vejděte do koupelny kousek od schodiště (uvnitř je skříňka s Painkillers). Pokračujte do kanceláře, kde najdete mrtvého informátora. Po krátké animaci do bytu vtrhne skupinka uklízečů, takže se připravte na další přestřelku.

Vchodovými dveřmi vyjděte na chodbu. Zprava na vás vyběhne dvojice protivníků, které byste měli snadno zlikvidovat. Otevřenými dveřmi pak vejděte do sousedního bytu a po schodech sejděte o patro níž. Ve velkém obýváku zastřelte protivníky u piána a připravte se na útočníka, který dovnitř skočí oknem. Pak vyjděte na terasu a běžte k zábradlí vlevo. Přelezte ho a seskočte na přístřešek přímo pod vámi. Na balkóně pod vámi slyšíte rozhovor dvou uklízečů. Seskočte dolů a zastřelte je, než se stačí rozkoukat. V bytě na vás čeká početná skupinka protivníků, tak se je pokuste vylákat na balkón a zastřelte je přímo ve dveřích.

Projděte bytem a vyjděte ven na chodbu. Přímo před sebou uvidíte uklízeče, kteří zastřelí nevinného civilistu. Rychle se jich zbavte a pokračujte do bytu, ze kterého vyběhli. Zde se nejprve porozhlédněte po koupelně, ve které najdete skříňku s Painkillers. Pak seběhněte po schodech o patro níž a opět vyjděte na chodbu. Zde najdete jediného protivníka. Zastřelte ho a vejděte do bytu, před kterým stál. Uvnitř najdete dvojici protivníků u otevřeného okna. Až je zlikvidujete, vyskočte na výtah venku a sjeďte o několik pater níž. Vpravo uvidíte lešení, na které můžete přeskočit. Dírou seskočte dolů a pokračujte až do nejnižšího patra, kde se můžete otevřeným oknem prostřílet do kuchyně. Pokračujte na chodu a postřílejte hlídkující protivníky. Pak běžte k výtahům vlevo a v krátké animaci uvidíte skupinku čerstvých protivníků. Všechny postřílejte a pak sjeďte výtahem do přízemí.

## PART II: A BINARY CHOICE

### Prologue

Až vyjdete z kanceláře, tak zamiřte ke svému stolu. Najdete ho v rohu vedle americké vlajky. Použijte počítač a v následující animaci Max zvedne telefon u vedlejšího stolu. Pak jděte do výslechové místnosti, kterou najdete za nejbližšími dveřmi. Čeká vás scéna, ve které svědek identifikuje Monu. Až detektiv Wintersponová odejde, tak si se svědkem promluvte. Po návratu do kanceláře Max vyslechne část telefonního rozhovoru. Nyní pokračujte na chodbu. Seběhněte po schodech a vejděte do dveří nalevo od nich (je nad nimi nápis Lockup). Na konci chodby zmáčkněte bzučák u dveří a to samé zopakujte v malé kanceláři. Dojděte k poslední cele a promluvte si s Monou. Pak se vraťte do kanceláře, ve které musíte použít telefon. Po krátké animaci uslyšíte výbuch a musíte se připravit na krátkou přestřelku. Ze skříňky před vámi si vezměte zbraň a počkejte si, až do místnosti vtrhne několik útočníků. Prostřílejte se až do podzemního parkoviště, kam vjede černá dodávka. Postřílejte protivníky uvnitř a pokračujte k východu.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Křížek »** Skákání
- **Kolečko »** Painkillers
- **Čtveřeček »** Interakce s okolím/použití optiky u odstřelovačky a MPS
- **Trojúhelník »** Nabíjení
- **R1 »** Střelba
- **R2 »** Sekundární zbraň
- **R3 »** Rychlé zaměření
- **L1 »** Zpomalený skok
- **L2 »** Zpomalení času
- **L3 »** Skrčení

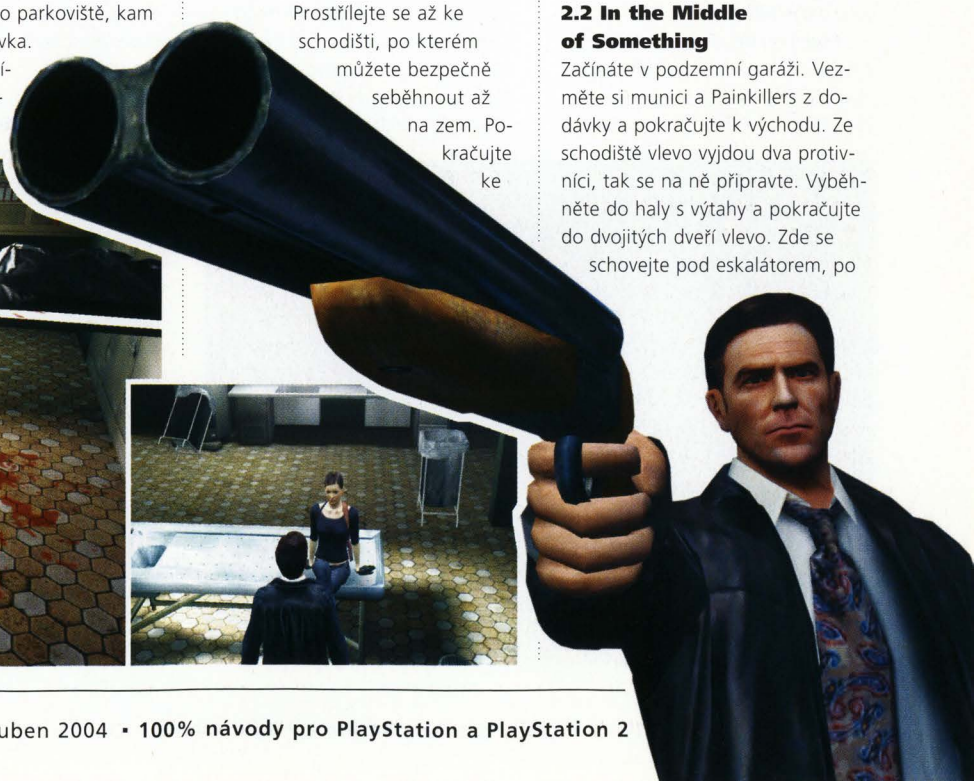
### 2.1 The Things that I Want

Nejprve zastřelte dvojici protivníků za plotem. Pak se otočte a běžte ke schodišti, po kterém právě schází další dvojice. Až je zlikvidujete, vyběhněte po schodech do prvního patra, kde najdete v malé místnosti několik Painkillers. Vraťte se na schodiště a vyběhněte ještě o patro výš. Protivníků pod vámi si vůbec nemusíte všímat. Po úzkém ochozu vpravo pokračujte podél stěny až ke dveřím, které se před vámi automaticky otevřou. Projděte do místnosti, ve které můžete tlačítkem uvolnit obrovskou injekční stříkačku. V místnosti jděte podél stěny vlevo a po pár metrech narazíte na téměř neviditelné dveře. Za nimi vás čeká skupinka uklízečů, se kterými si budete muset poradit.

Prostřílejte se až ke schodišti, po kterém můžete bezpečně seběhnout až na zem. Pokračujte ke dveřím, u kterých shlédnete krátkou animaci. Na ulici zastřelte několik protivníků a pokračujte směrem k nim. Na konci ulice vlevo se otevře malá garáž, ze které vyběhne další dvojice útočníků. Prostřílejte se ke schodišti, po kterém vyběhnete do prvního patra. Zastřelte dalšího uklízeče a pak vykoukněte do další ulice. Tou se budete muset prostřílet ke staré známé kleci. Mona vám otevře dveře, které najdete přímo za ní. Před vámi je rozlehlá hala s velkým množstvím protivníků. Z bezpečné pozice je postřílejte a pak proběhněte kruhovou rourou. Ze dveří za malým přístřeškem vyběhne poslední protivník. Těmito dveřmi vyběhněte ven a Max naskočí do odjíždějící dodávky.

### 2.2 In the Middle of Something

Začínáte v podzemní garáži. Vezměte si munici a Painkillers z dodávky a pokračujte k východu. Ze schodiště vlevo vyjdou dva protivníci, tak se na ně připravte. Vyběhněte do haly s výtahy a pokračujte do dvojitých dveří vlevo. Zde se schovejte pod eskalátorem, po



kterém za chvilku sejdou dva protivníci. Ty si můžete vychutnat pěkně zezadu. Pak vyběhněte po eskalátoru nahoru a pokračujte do další haly s výtahy. Rovnou od dveří střelte do jedné z červených beden ležících u výtahu. Jejich exploze vyrazí dveře do výtahové šachty. Těmi seskočte na výtah, kterým se dostanete do nižšího patra. Běžte do dveří vpravo a dalšími dveřmi se dostanete ven z budovy. Zde vás čeká větší množství protivníků. Dva vyjdou zleva a jeden stojí na věži vpravo. Po chvilce vyběhnout zpoza věže ještě další dva. Až všechny postřílíte, tak si na věži doplňte munici a Painkillers.

Pokračujte do dveří, které najdete kousek od věže. Projděte dveřmi přímo před vámi a dostanete se do velké místnosti se stoly postavenými na hraně. Vlevo jsou dvojité dveře, za kterými se chodba rozdvojuje. Je zde rozmístěno několik protivníků, tak postupujte velmi opatrně. V levé chodbě narazíte na několik odemčených dveří, kterými se dostanete do místností s Painkillers. Na druhém konci chodby projděte dvojitými dveřmi do místnosti, ze které vedou vlevo schody do prvního patra. V něm si dejte pozor na díry v podlaze. Přeskákejte až ke schodišti do druhého patra. Zde narazíte kromě dalších děr v podlaze na protivníka ve dveřích. Až ho zastřelíte, tak do stejných dveří vyběhne ještě několik protivníků. Přeskočte díru v podlaze a dostanete se do podobné rozdvojené chodby jako o dvě patra níž.

Chodbou vlevo se prostřílejte až k otevřeným dveřím. Projděte zasedací místností a pravou chodbou se prostřílejte až k odemčeným dveřím v rohu (slyšíte za nimi rozhovor). Projděte dírou ve zdi a dalšími dveřmi se dostanete se do místnosti plné protivníků. Vlevo si všimněte otevřených dveří za dírou v podlaze. V další místnosti si doplňte munici a zásoby Painkillers. Pak vyběhněte po schodech o patro výš a dvojitými dveřmi vlevo vyběhněte do vysoké haly. Přeskočte díru v podlaze a pokračujte do další haly s výtahy. Vejděte do prvního výtahu a po bednách vyskákejte na jeho střechu. Z ní můžete pokračovat do dalšího patra. Vyběhněte opět do vysoké haly a prostřílejte se ke vchodu na schodiště. Vyběhněte o dvě patra výš a zastřelte protivníka za dveřmi. Dvojitými dveřmi vlevo opět vejděte do vysoké haly. Za dalšími dveřmi vás čeká početná skupinka protivníků. Až je postřílíte, seberte na zemi ležící Painkillers. Pak vejděte do další místnosti.

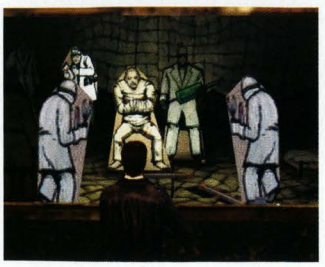
### 2.3 Blowing Up

Seberte všechny Painkillers na zemi a běžte do chodby přímo před vámi. Zahněte doprava a chodbou doběhněte až ke světlým dveřím. Uvnitř je protivník, který se sám zlikviduje. Pak proběhněte dírou ve zdi a střelte do beden u vnější stěny budovy (prasklinami vidíte ven). Po jejich explozi jděte k právě vytvořené díře a přeskočte na ocelovou konstrukci vlevo. Po ní přejděte k další díře ve zdi. Místností projděte do chodby vpravo. Zahněte doleva a dojděte až ke zborcené podlaze, po které můžete seskákat o patro níž. Otočte se a běžte až k nejbližšímu rohu, za kterým na vás o patro níž čeká dvojice protivníků. Seskočte tedy dolů a zpoza rohu je zlikvidujte.

Za dveřmi na vás uprostřed chodby čeká další protivník. Až ho zastřelíte, tak se přibližte k jeho mrtvole a počkejte si, až na něj spadne strop. Pak pokračujte až za nejbližší roh, kde se dvojitými dveřmi dostanete do místnosti plné protivníků. Rovnou ze dveří je všechny zlikvidujte a pak na stole vlevo seberte z červené přepravky nějaké Painkillers. Přibližte se k díře v podlaze a postřílejte protivníky o patro níž. Pak seskočte dolů a postřílejte zbývající protivníky (přitom si dejte pozor na explodující munici). Seskočte ještě o patro níž a dvojitými světlými dveřmi vyjděte na chodbu. Zahněte doprava a doběhněte až k díře ve zdi. Zde vás čeká dramatický závěr úrovně. Rychle vběhněte do místnosti a mezi sloupy proběhněte až na její druhý konec. Rozhodně se nezastavujte, protože budete potřebovat každou vteřinu.

### 2.4 Routing Her Synapses

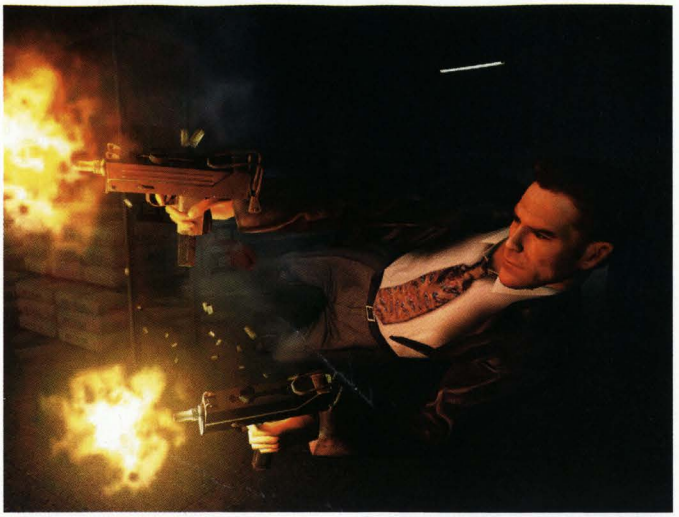
Z první velké místnosti se dostanete krátkou chodbou vlevo. Na jejím konci je schodiště, po kterém se musíte prostřílet až k prvním dveřím, na které narazíte. Dostáváte se do rozlehlé haly, ve které vás bude otravovat několik protivníků z ochozu o patro výš. Proběhněte až ke dveřím na druhé straně haly a dostanete se do šachty s lešením. Po něm se budete muset prostřílet až do nejvyššího patra. Cestou narazíte na větší počet protivníků, takže si připravte zbraň vhodnou na boj zblízka. V nejvyšším patře zastřelte protivníka za bednami a doběhněte k malému nákladnímu výtahu, kterým můžete sjet o patro níž. Také zde samozřejmě narazíte na dalšího protivníka. Pak si naberte Painkillers ze skříňky na stěně a pokračujte do dveří vpravo.



Zde narazíte na další skupinku protivníků. Musíte se prostřílet až k rampě vedoucí do velmi dlouhé chodby plné lešení. Po schodištích se prostřílejte o dvě patra výš. Zde se porozhlédněte po široké díře vedoucí do velké otevřené části patra. Celé patro je dost nepřehledné, takže nevybíhejte do volného prostoru. Pokuste se využít dvou malých místností, ve kterých jste v relativním bezpečí. Po úvodní přestřelce do tohoto patra vběhnou dvě skupinky maskovaných protivníků. Až je postřílíte, tak se porozhlédněte po dveřích z tmavého dřeva (poblíž je skříňka s Painkillers). Proběhněte prázdnou halou a dostanete se do další velké místnosti plné stavebního materiálu a protivníků. Musíte proběhnout malou místností obezděnou světlými neomítnutými cihlami. Za ní zahněte doprava a seskočte o patro níž.

### 2.5 Out of the Window

Zastřelte protivníka za vámi a pokračujte do další části rozestavěné budovy. Postupujte až k díře, kterou můžete přeskočit z vysunutých prken. V místnosti na druhé straně



najdete cenné Painkillers. Vraťte se a postupujte směrem doprava. Dojděte až ke dveřím, vedle kterých najdete další skříňku s Painkillers. Ze dveří vyběhne protivník, kterého musíte co nejrychleji zlikvidovat. V chodbě za ním je několik dalších střelců. Pokračujte až k dalším dveřím z tmavého dřeva. Místností plnou nepořádku se dostanete na roh budovy, kde vás ze dveří vpravo napadne další protivník. Pod vámi leží zavalený Max, kterého budete muset krýt. Pomocí odstřelovačky zastavte trojici protivníků, kteří se k němu nezadržitelně blíží.

Až se Max uvolní, tak musíte postupovat směrem, ze kterého na vás vyběhl poslední útočník. V další místnosti zastřelte chlapíka ze bednou a jako zbraň si zvolte odstřelovačku. Max je totiž opět v úzkých a vy ho musíte krýt. Pokuste se postřílet co nejvíce protivníků na staveništi pod vámi (sledujte Maxovo zdraví). Po animaci se zamčenými dveřmi budete opět muset změnit střeleckou pozici. Všichni protivníci jsou totiž schovaní za malou budovou, za kterou bohužel nevidíte (pokud někoho vidíte, tak ho rozhodně zlikvidujte). Čeká vás stejná trasa, kterou jste se dostali až sem. Radši si ale uložte pozici, protože vás čeká několik protivníků. Po chvilce doběhnete na začátek úrovně, kde vám exploze uvolní cestu dál. Prostřílejte se až na lešení, ze kterého můžete postřílet protivníky držící Maxe v šachu. Až budou mrtví, tak vyběhněte po lešení o patro výš a pokračujte několika prázdnými místnostmi až k díře, kterou seskočíte opět o patro níž.

### 2.6 The Genius of the Hole

Začínáte přímo za zády odstřelovače, kterého snadno zastřelíte. Pak se podívejte dolů a postřílejte protivníky u domku nalevo od vás. Po dalším Maxově pokusu se stáhněte zpět do domu a na stěně vlevo seberte Painkillers. Postupujte směrem doprava, kde vás čeká několik místností plných protivníků. Prostřílejte se až do místnosti, kde můžete stěnou vpravo vylézt na další lešení. Tentokrát zastřelte maskovaného protivníka pod vámi napravo. Pak si počkejte na další početnou skupinku protivníků, která vyběhne z domu přímo pod vámi. Až je zlikvidujete, tak vás opět čeká postup domem. Nejprve ale zlikvidujte protivníky na lešení přímo nad vámi. Pak po něm vyběhněte o patro výš.

Uvnitř domu opět postupujte směrem doprava. Až se dostanete ke dveřím z tmavého dřeva, tak očekávejte útok zezadu. Po jeho odražení projděte do místnosti, ze které můžete pokračovat dírou vlevo do výtahové šachty. Seskočte na plošinu tvořenou dřevěnými deskami a úzkými dveřmi projděte do nižšího patra. Na druhé straně dřevěného můstku vás čeká nalevo početná skupinka protivníků. Při dalším postupu si dejte pozor na lešení vlevo. Také si nezapomeňte vzít Painkillers ze skříňky na stěně. Pak postupujte k lešení, po kterém se musíte prostřílet až do místnosti s dalšími protivníky. Porozhlédněte se po schodišti, po kterém můžete pokračovat směrem dolů. Prostřílíte se až ke dveřím vedoucím ven. Zde si dejte pozor na protivníky na vysokém lešení vpravo. Pak se prostřílejte až k malému výtahu za ubikacemi u jeřábu.

## PART III: WAKING UP FROM THE AMERICAN DREAM

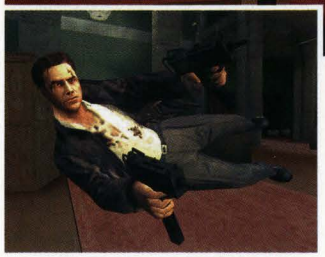
### Prologue

Vyběhněte z pokoje na chodbu a běžte směrem doprava. Stále pokračujte chodbou, dokud se nedostanete do vězení. Proběhněte mezi celami a nevšímejte si podivných explozí. Nakonec doběhnete až do vstupní kanceláře, ze které musíte pokračovat po schodech nahoru. Doběhněte až k umírajícímu detektivovi. Proběhněte dveřmi a pokračujte směrem ke svému stolu. Zde už stojí Mona a detektiv Wintersonová. Vyslechněte jejich rozhovor, po kterém na vás obě začnou střílet.

### 3.1 Too Stubborn to Die

Seberte Painkillers ze skříňky za vámi a pak vyběhněte dveřmi na chodbu. Rychle vběhněte do dvojitých červených dveří vlevo a vyběhněte o dvě patra výš. Za dalšími dvojitými dveřmi zahněte doleva a doběhněte až k bílým dvojitým dveřím s nápisem Surgery. Uvnitř zahněte doprava a na další chodbě pokračujte do dveří s nápisem Recovery. Zaběhněte do otevřených dveří nalevo od vás. Uvnitř vidíte velkou místnost rozdělenou zástěnami na několik kanceláří. Schovejte se za jednou ze zástěn a po chvilce do místnosti vběhnou dva pronásledovatelé. Ze zavřených dveří vyjde strážný, kterého uklízeč zastřelí. Seberte mrtvému pistoli a pomocí ní zastřelte oba své protivníky.

Nyní se porozhlédněte po místnosti po nějakých Painkillers (prohledejte také skříně). Pak pokračujte do další chodby, kde se nejbližšími dveřmi dostanete do strážnice. Na pultu vlevo seberte další Painkillers a brokovnici. Pak běžte ke dveřím vpravo a postřílejte protivníky v sousední místnosti. Pokračujte na chodbu a projděte recepcí. V chodbě za ní



vejděte do dveří vpravo, zastřelte další dvojici a ze skříňky na zdi si vezměte Painkillers. Vraťte se na chodbu a prostřílejte se až ke dveřím na jejím konci. Pokračujte ke dveřím vedoucím na schodiště. Zde narazíte na opravdu tuhý odpor. Po likvidaci početné skupinky nepřátel se prostřílejte garáží až k černé dodávce.

### 3.2 On a Crash Course

Nejprve postřílejte protivníky ve vstupní hale. Pak vyběhněte po schodech do patra a dveřmi vpravo vejděte do malého skladiště. Zde najdete nějakou munici a Painkillers. Pak se vraťte do vstupní haly a pokračujte ke dveřím v pravém zadním rohu. Za nimi je kuchyně, kterou se budete muset prostřílet do hlavního sálu. Ten je plný protivníků, kteří se kryjí za pulty a stoly. Vždy jen krátce vykoukněte ze dveří a postupně je likvidujte. Také můžete vběhnout dovnitř a jako krytí použít schodiště vpravo. Až všechny zlikvidujete, vyběhněte po schodech nebo po lešení do prvního patra a pokračujte ke dvojitým dveřím na konci ochozu. Zde se budete muset prostřílet na ochoz nad vstupní halou. V levém zadním rohu najdete nějakou munici. Pak pokračujte po schodišti vedle mříže do vyššího patra.

Zastřelte protivníky nad schodištěm a pokračujte na nejvyšší ochoz. Kryjte si dveře vlevo, ze kterých na vás vyběhne dvojice protivníků. Pak si v malém skladišti doplňte zásoby Painkillers. Dalšími dveřmi pokračujte do místnosti plné beden. Na její druhé straně najdete dvojici, kterou snadno zlikvidujete. Pak počkejte na explozi a vraťte se zpět ke vstupním dveřím. Dírou ve zdi můžete vstoupit do zákulisí. Postřílejte protivníky na ochozech a pod sebou. Pak přeběhněte na druhou stranu a po schodech seběhněte na zem. Pokračujte do dveří na druhé straně. Malým skladištěm se prostřílejte ke dveřím vedoucím do podzemní garáže. Zde najdete kromě početné skupinky protivníků také spoustu Painkillers. Pokračujte do jediných dveří a prostřílejte se o dvě patra výš. Zde zaběhněte do kanceláře, ve které na vás nalevo od dveří čeká dvojice protivníků.

### 3.3 A Mob-War

Zadními dveřmi projděte do chodby se schodištěm. Ze dveří vlevo po chvilce vyjdou dva maskovaní protivníci, tak se na ně připravte. Pak zastřelte protivníka na schodech a vyběhněte o dvě patra výš. Zde uvidíte popraskanou zeď, která povolí po jediném dotyku. V bytě se porozhlédněte po díře ve zdi, kterou můžete proskočit do sousedního bytu. Zastřelte muže u televize a ze skříňky si vezměte Painkillers. Pokračujte do světlých dveří, za kterými vidíte kovovou konstrukci balkónu. Projděte po ní na schodiště vlevo. Zde nejprve odrazte útok protivníků z vyššího patra. Pak seběhněte o patro níž a zastřelte další gangstery. Místností s rozbitou prkennou podlahou projděte do místnosti s rozbitými okny. Odtud můžete po prknech přeskákat do protějšího domu.

Z bytu vyjděte na schodiště a zabijte dvojici gangsterů o patro níž. Pak vyběhněte do nejvyššího patra a zastřelte gangstery u televize. V koupelně za nimi najdete skříňku plnou Painkillers. Pak se vraťte o patro níž a v jediném přístupném bytě zastřelte dvojici protivníků ve druhé místnosti. Pak opět po prknech za dírou ve zdi přelezte do protějšího domu. Zde nejprve seberte Painkillers na kuchyňské lince a pak vyjděte na chodbu. Následujte trojici gangsterů, kteří se na ulici pustí do Vladových lidí. Nechte je postřílet co nejvíce protivníků a postupujte spolu s nimi až na roh ulice. Zahněte doleva a prostřílejte se až k zeleným dveřím, které vedou do uličky mezi dvěma domy. Na její druhé straně zastaví černá dodávka a vy budete muset postřílet poslední skupinku nepřátel.

### 3.4 Dearest of All My Friends

Následujte Vinnieho do malé místnosti a otočte se. Až postřílíte všechny útočníky, Vinnie vyjde zpět do první místnosti. Běžte k oknu vlevo a postřílejte protivníky přelézající zeď. Až uslyšíte zvuk brzd, tak očekávejte další vlnu útočníků. Po odražení útoku ze dvorku následujte Vinnieho do skladiště. Zde zastřelte další dvojici protivníků. Pak Vinnie dojde až ke dveřím na druhé straně. U nich najdete na krabici několik Painkillers. Až se Vinnie začne vracet, očekávejte útočníky, kteří do skladiště skočí okny. Jeden z protivníků se také objeví ve dveřích za vašimi zády. Následujte svého chráněnce a v místnosti za skladištěm si ve skříňce na stěně doplňte zásoby Painkillers. Vinnie nastoupí do výtahu a do haly vtrhnou ze všech stran protivníci.

Až všechny zlikvidujete, vyběhněte po schodech do prvního patra. Až vyjede nahoru i Vinnie, tak po schodech vyběhne dvojice protivníků. Vejděte do bytu a prohledejte skříňky. Najdete nějakou munici a Painkillers. Pak jděte na zakrytý

balkón a jedna z desek odpadne. Postřílejte protivníky na ulici a pak seskočte dolů. Prostřílejte se až ke vchodu do garáže, kde za vámi Vinnie zavře vrata. Vyběhněte do prvního patra a zmáčkněte tlačítko, kterým zvednete auto na plošině. Směrem z přízemí na vás zaútočí další skupinka. Pak následujte Vinnieho do garáže a doběhněte až k jeho dodávce. Postřílejte poslední protivníky za vašimi zády a tato noční můra je za vámi.

### 3.5 A Losing Game

Běžte do dveří vpravo a po schodech seběhněte až k díře ve stropě malého přístřešku. Tou seskočte do chodby, kterou musíte pokračovat doprava. Vyběhněte po zhroucených deskách a po pádu té poslední seskočte do velké místnosti. Rychle doběhněte až na její konec směrem doleva. Zde si počkejte, až odezní série výbuchů. Ten poslední vám prorazí díru ve zdi, kterou můžete proběhnout do další úzké chodby. Zde před vámi exploze prorazí zeď. Zatím zdí neprocházejte a počkejte opodál, dokud se do chodby nezhroutí dlouhý sloup. Po něm pak vyběhněte na malý přístřešek, ze kterého musíte vpravo seskočit do chodby za ohněm. Zde vám zeď prorazí papírová postava.

Pokračujte až do velké haly, ve které uvidíte vlevo obrovský kotel. Rychle zatočte doprava a zaběhněte za roh. Zde uvidíte na stěně skříňku s Painkillers. Nalevo od ní je požární hlásič, který musíte použít. Tím spustíte systém automatického hašení, který uhasí oheň ve skladišti před vámi. Proběhněte až k plotu, za kterým vidíte sršící elektřinu. Zahněte doleva a v malé místnosti projděte dveřmi za papírovou figurínou. Za dalšími dveřmi zahněte doleva a použijte otevřený kontrolní panel na stěně. Vraťte se do skladiště a nyní můžete pokračovat doleva. Vyběhněte po schodech a hořící chodbou doběhněte až ke schodišti, po kterém vyběhnete do bytu v prvním patře.

### 3.6 There Are No Happy Endings

Vejděte do místnosti vlevo. Po krátkém monologu se děl úrovně přesune na policejní stanici. Běžte do místnosti určené pro identifikaci. Zde po krátké přestřelce vyběhněte ze dveří vlevo a chodbou pronásledujte svého dvojníka. Doběhněte až

na konec chodby a vejděte do místnosti vpravo. Projděte do další chodby a opět doběhněte na její konec. Vpravo je další místnost se zapnutou televizí. Projděte do chodby plné podivného kouře. Před vámi je menší bludiště chodeb. Musíte se dostat až do dlouhé temné chodby, ve které je na stěnách umístěno nepřehlédnutelné potrubí.

### 3.7 Love Hurts

Zůstaňte v krytu za dodávkou. Pokud chcete vše urychlit, postřílejte pár protivníků na druhé straně. Až Mona v animaci zaběhne do domu, tak si kryjte protější terasu. Až sundáte protivníka na ní, tak z domu vyběhne další protivník. Zastřelte dalšího ve vstupní hale a pak venku posbírejte veškerou munici a Painkillers. Vejděte dovnitř a držte se dál od sloupů. Na nich jsou bomby, které po chvilce explodují. Sledujte bortící se strop a uhněte jeho padajícím kusům. Pak se otevřou dveře a vy se můžete prostřílet na malé nádvoří. Až budou všichni protivníci mrtví, tak vás čeká krátká animace, během které se začnou otvírat okenice na jedné straně nádvoří. Postřílejte všechny protivníky za prosklenými dveřmi a vejděte dovnitř.

Pokračujte do dveří na levém konci chodby. V malé místnosti otevřete skříň, ve které najdete několik Painkillers. Pak pokračujte do velké knihovny, ve které nejprve postřílejte protivníky v přízemí. Potom se připravte na několik vln protivníků, kteří vyběhnou na ochoz v prvním patře. Po likvidaci posledního z nich do místnosti vejde skupinka protivníků. Postřílejte je a v chodbě za nimi seberte Painkillers ležící na lavici. Pokračujte do dveří na konci chodby. Dostanete se do velké haly, kde na vás vyběhne několik protivníků. Po chvilce se k nim připojí také několik střelců na balkónech, tak si na ně dejte pozor. Pak vyběhněte dvojitými dveřmi přímo naproti vám do chodby se schodištěm.

V prvním patře na vás ze dveří vlevo vyběhne několik protivníků.

Postřílejte je a v malé služebně prohledejte skříňky vpravo. Pokračujte na balkón, ze kterého musíte postřílet skupinku protivníků na nádvoří. Pak vás napadne protivník z druhé strany balkónu (seběhněte na nádvoří pro Painkillers). Těmito dveřmi se dostanete do patra nad vstupní halou. Po rozhovoru s Monou pokračujte doleva. Několika halami a chodbami proběhněte až na velké nádvoří, kde musíte zlikvidovat poslední skupinku protivníků.

### 3.8 That Old Familiar Feeling

Otevřete dveře a zastřelte protivníka nalevo. Jakmile poodejdete od dveří, tak za vámi spadne malý kryt. Vběhněte dovnitř a rychle za sebou zavřete dveře (tlačítko je nalevo od dveří). Posbírejte Painkillers a po explozi vylezte ven. Pokračujte až k díře ve zdi, kterou můžete projít do místnosti s proraženou podlahou. Zastřelte protivníka dole a seskočte k němu. Pokračujte do další místnosti, kde na vás čeká hned dvojice protivníků. Nemáte moc času, takže se jich musíte zbavit hodně rychle. V další místnosti vyběhněte po schodech na ochoz. Přeskočte širokou díru v rohu místnosti a v další chodbě se připravte na protivníka, který na vás vyběhne zpoza rohu. Dveřmi na konci chodby se konečně dostanete ze sklepa.

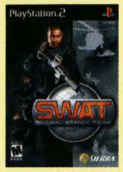
Vyběhněte po schodech a po otevření prvních dveří se rychle stáhněte. Po explozi granáty vyjděte ven a po schodišti se prostřílejte až ke dveřím z tmavého skla. Až Vlad odejde, tak se dveře pomalu zasunou. Zastřelte dvojici jeho poskoků a v jeho kanceláři si doplňte zásoby munice a Painkillers. Pak přivolejte výtah, kterým vyjedete o patro výš. Zastřelte dvojici protivníků v místnosti a podél pravé stěny dojděte ke dveřím, které vedou do chodby se schodištěm. To bohužel spadne, takže si musíte tlačítkem na stěně přivolat plošinu pro vozíčkáře. Při tom si dávejte pozor na Vlada a jeho muže. Po chvilce Vlad plošinu zastaví, takže tlačítko musíte zmáčknout ještě jednou. Až plošina dorazí dolů, tak na ni vyskočte a uveďte ji do pohybu. Cestou nahoru likvidujte protivníky, kteří budou vybíhat na ochoz.

Až seskočíte z plošiny, běžte ke dveřím vedoucím na půdu. Na té vás čeká závěrečný souboj hry. Vejděte dovnitř a po krátké animaci si zvolte jako zbraň samopal MP5. Vlad se pohybuje na zavěšené plošině pod střechou a po chvilce po vás začne házet malé bomby. Vaším prvním úkolem je shodit plošinu dolů. Její slabinou jsou 4 lana, která jsou ke stropu připevněna pomocí světlejších kolíků (určitě je nepřehlédnete). Pomocí optického zaměřovače rozstřílejte 3 kolíky (nestřílejte do závěsů, ale přímo do kolíků), čímž plošinu uvolníte. Po jejím pádu musíte uvolnit podivný sloup uprostřed střechy. Ten je opět zavěšen na 4 lanech. Tentokrát jsou ale záchytné kolíky umístěny na jejich dolním konci. Až přestřelíte všechny čtyři, tak sloup spadne a Vlad začne pobíhat kolem něj. Nyní se vám občas ukáže a vy ho můžete zastřelit.

**Jakub Holý**

# SWAT: Global Strike Team

INFO



■ **VYDAVATEL:** Vivendi Universal ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Argonaut Games ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Design misí je příliš jednoduchý, ale v multiplayeru vám to vůbec vadit nebude.

**Jako v každé taktické akci musíte** i v téhle hře používat víc plánování než rychlého mačkání spouště...

### LA 2-11

Po schodišti vyběhněte ke dveřím do vstupní haly. Tou se prostřílejte k proskleným dveřím za bankomatem. Až je Jackson vyhodí do vzduchu, můžete pokračovat k mříži, před kterou vidíte na stěně vlevo ovládací panel. Pomocí něj Jackson mříž otevře. Prostřílejte se na konec místnosti a pokračujte k další mříži vlevo. V chodbě za ní najdete čtyři očíslované místnosti. Vaším primárním cílem je místnost číslo 3, jejíž dveře musíte opatrně otevřít. Uvnitř je totiž umístěna aktivní bomba s detektorem pohybu. Přikažte svému kolegovi, ať ji zneškodní. Během toho budete muset odrazit protiútok dvojice protivníků.

Po zneškodnění bomby se vraťte do poslední větší místnosti a pokračujte do chodby přímo naproti vám. Tou se dostanete do velké haly, v jejímž středu je umístěna další bomba. Před jejím zneškodněním ale pro jistotu projděte všechny okolní místnosti. V jedné z nich najdete poslední bombu. Až budou všechny okolní místnosti vyčištěné od protivníků, tak nechte Jacksona deaktivovat obě bomby. Při zneškodňování té druhé si hlídejte levý výtah, kterým do haly přijede dvojice protivníků. Až je zlikvidujete, vejděte do výtahu a sjeďte do podzemí, kde budete muset v další velké místnosti postřílet poslední skupinku protivníků. Až budou všichni mrtví nebo spoutaní, tak bude mise ukončena krátkou animací.

### Dead on Arrival

Před vámi je krátká chodba, která vede do nemocniční recepce. Zde vás čeká menší přestřelka, takže postupujte opatrně. Až budou všichni protivníci mrtví nebo spoutaní, tak se porozhlédněte po prosklených dveří. Až je Jackson vyhodí do vzduchu, pokračujte ke křižovatce chodeb, kde hlídkuje další malá skupinka protivníků. Prostřílejte se do místnosti s lešením, kde se po chvilce otevřou dveře přímo naproti vám. Nejprve z nich vyběhne sestřička a pak můžete sejmout protivníka stojícího za ní. Běžte k ovládacímu panelu vlevo a přikažte Jacksonovi, ať ho použije.

Nyní si poprvé zahrajete za Lee. Její jedinou zbraní je odstřelovačka, takže vám je určitě jasné, co bude následovat. Projděte krátkou chodbou a dostanete se na balkón nad dvorkem. Nejprve zastřelte protivníka na balkóně a pak postřílejte všechny na dvorku pod vámi. Na konec se objeví ještě jeden protivník na druhém balkóně přímo naproti vám. Pak musíte opět jako Kincaid vyběhnout na dvorek a zlikvidovat veškerý zbývající odpor. V zadní části dvorku narazíte na skupinku bránící vstup do další části nemocnice. Následuje lineární část mise, ve které se budete muset prostřílet až do márnice, kde na vás čeká poslední skupinka nepřátel. Po jejich likvidaci a spoutání zraněných mise končí.

### Underground Assault

Začínáte u dveří kontrolní místnosti. Vejděte dovnitř a přikažte Jacksonovi, ať použije ovládací panel. Pak se vraťte na chodbu a pokračujte do jediné přístupné chodby. Pod točitým schodiště narazíte na první dvojici protivníků. Cestou na nástupiště narazíte ještě na jednu dvojici. Po nástupišti se prostřílejte až na jeho druhý konec, kde proti vám vyběhne jeden z civilistů. Dejte si na něj pozor a prostřílejte se na druhé nástupiště. Zde pokračujte doleva a dojděte až na tmavý konec nástupiště. Dlouhou chodbou s několika schodišti po chvilce doběhnete do další velké místnosti, kde vám doporučujeme použít noční vidění. Opatrně zlikvidujte skupinku několika protivníků a pak pokračujte po eskalátorech směrem dolů.

Dostanete se na další nástupiště, kde tentokrát nesvítí světlo. Doběhněte až na jeho druhý konec a v místnosti za rohem si dejte pozor na dvojici protivníků (jeden je za rohem vpravo), kteří hlídají dva rukojmí. Po jejich likvidaci pokračujte k zamčeným dveřím, které vám naštěstí Lee bez problémů odemkne. Na dalším nástupišti jděte po krátké animaci k obrazovce na stěně a použijte ji. Uvidíte velkou bombu, jejímuž odpálení musíte za každou cenu zabránit (vlevo nahoře můžete sledovat odpočet časového limitu). Pokračujte do chodby vlevo a pokračujte až ke schodišti, po kterém vyběhnete k zavřené mříži. Tu vám z druhé strany otevře Jackson, kterého pak musíte následovat. Dostanete se až do místnosti, ve které je umístěna bomba. Postřílejte všechny protivníky a pak přikažte Jacksonovi, ať bombu zneškodní. Odrazte všechny protiútoky a další mise je za vámi.

### Kingpin Takedown

Běžte k nejbližším dveřím a přikažte Lee, ať je odemkne. Následujícími chodbami se prostřílejte až do místnosti s mříží. Za ní je schován protivník, kterého byste mohli snadno přehlédnout.

Přikažte Jacksonovi, ať si pohraje s rozvodnou skříní na stěně vpravo, a sami kryjte vstup na schodiště za mříží. Po odražení protiútoku a otevření mříže pokračujte až do velké haly. Až postříláte všechny protivníky, pokračujte do chodby za halou. Vlevo si všimněte mříže, kterou musíte otevřít. Na druhém konci chodby najdete kromě jednoho protivníka také místnost s rozvodnou skříní. Upozorněte na ni Jacksona a ten vám po chvilce otevře mříž, na kterou jsme vás upozornili.

Po schodišti se prostřílejte na nástupiště, na jehož druhém konci vidíte rukojmí a protivníka. Lee se o něj postará, takže můžete v klidu postupovat dál. Prostřílejte se až na druhé nástupiště, za kterého vedou schody do temné chodby. Vlevo si všimněte další mříže, kterou budete muset otevřít. Pokračujte doprava a v místnosti na konci chodby proti vám nejprve vyběhne rukojmí. Zastřelte protivníka za ním a pak vám pomoc rozvodné skříně Jackson otevře mříž u schodiště. Proběhněte otevřenou mříží a po schodiště seběhněte k vagónu metra, ze kterého si zločinci udělali malou laboratoř. Za vagónem najdete malou místnost se dvěma protivníky. Pak se porozhlédněte po schodišti, které vás dovede až k druhému vagónu. V něm najdete Andre Pascala, jehož osvobození je vaším hlavním cílem. Jakmile se k němu přiblížíte, tak se otevře několik dveří v okolí vagónu a vy budete muset odrazit útok početné skupinky nepřátel. Zastřelením posledního mise končí.

### The Paris Transmission

Začínáte jako Lee, která má za úkol postřílet všechny protivníky na střeše cílové budovy. Až všechny zlikvidujte, budete pokračovat jako Kincaid. Běžte do dveří vpravo a uvnitř se prostřílejte ke schodišti. Seběhněte o patro níž a pokračujte do kruhové haly. Zde jsou v okolních místnostech umístěny dvě bomby. Vaším úkolem je tyto bomby najít, aby je mohl Jack-

son zneškodnit (bomby jsou umístěny náhodně). Při tom ho musíte samozřejmě krýt, protože do haly budou výtahem přijíždět dvojice protivníků. Až zneškodníte druhou bombu, tak se porozhlédněte po mříži s ovládacím panelem. Přikažte Jacksonovi, ať mříž otevře, a kryjte ho před dalším protiútokem.

Nyní začíná v levém horním rohu odpočet časového limitu, ve kterém musíte dokončit misi. Po schodišti seběhněte opět o patro níž. Zde najdete stejnou kruhovou halu jako v předchozím patře. Tentokrát je ale bomba vždy za dveřmi, které jsou označeny nápisem Direct.RH. Po jejím zneškodnění a odražení útoku z haly pokračujte k dalšímu schodišti, po kterém seběhnete opět o patro níž. Zde se musíte dlouhou chodbou s několika mřížemi prostřílet až do poslední kruhové haly. V ní jsou vaším cílem první zamčené dveře vpravo. Ty vám Jackson otevře pomocí ovládacího panelu. Uvnitř najdete poslední bombu, při jejímž zneškodňování budete muset odrazit protiútok početnější skupinky nepřátel.

### Rendezvous in Russia

První mise odehrávající se v Rusku začíná v zasněženém kaňonu. Zastřelte vojáka nad kaňonem a pokračujte až k můstku, za kterým vidíte betonový bunkr. Z bezpečné pozice postřílejte všechny vojáky v okolí můstku a pokračujte do tunelu ve skále vpravo. Tímto tunelem se prostříláte až k bunkru za můstkem. V jeho zadní části najdete dveře, kterými vejdete dovnitř. Dlouhou chodbou se po chvilce dostanete až do širokého tunelu, ve kterém musíte nejprve zlikvidovat protivníky v místnosti nalevo od vstupní brány. Dál postupujte podél vyjetých kolejí.

Po chvilce se prostříláte až k druhé bráně. V jejím okolí postupujte opatrně, protože zde narazíte na větší množství civilistů. Pokračujte do tunelu vlevo a po chvilce se prostříláte až k východu, u kterého vás čeká krátká mezihra v roli Lee. Jejím úkolem bude jako obvykle vyčistit prostranství od všech protivníků. Až zastřelíte posledního z nich, tak seběhněte k její střelecké pozici a po protějších schodech pokračujte ke dveřím kontrolní místnosti. Až vám je Jackson otevře, tak mu uvnitř přikažte, ať použije kontrolní panel. Z místnosti za ním na něj zaútočí několik protivníků, tak ho nezapomeňte krýt. Nyní se vám otevřou dveře pod kontrolní místností vpravo. Seběhněte tedy dolů a vběhněte do nich.

### Rendezvous in Russia 2

Celou tuto misi absolvujete jako Lee. Doběhněte k prvním dveřím, které si otevřete ventilem na stěně. Za nimi začíná hala, kterou se budete muset prostřílet až k širokému potrubí s ochozem. Po něm musíte postupovat směrem nahoru a hlídat si výklenky po stranách. U konce potrubí najdete další dveře, které si otevřete pomocí ventilu. Následovat bude malá místnost se dvěma protivníky a rukojmím. Horší to bude v další malé hale s blikajícím rudým světlem. Doporučujeme vám aktivovat noční vidění, protože je zde místy nepříjemná tma. Prostřílejte se až do následující chodby, za kterou se dostanete do první velké haly.

Zde budete muset postupovat nahoru po ochozech u stěny. Při postupu si dávejte pozor hlavně na střelce ve vyšších patrech. Jeden z nich je schován v temném výklenku, takže pro jistotu opět aktivujte noční vidění. Vaším cílem jsou dveře poblíž schodů ve druhém patře. Krátkou chodbou se dostanete do místnosti s několika dobře postavenými střelci. Pomalu vykoukněte zpoza rohu a postupně je postřílejte. Za touto místností vás čeká druhá velká hala. Zde se stačí prostřílet do prvního patra, kde najdete dveře vedoucí do poslední místnosti. V té okamžitě po vašem vstupu zhasne světlo. Na jejím druhém konci na vás čeká dvojice protivníků v neprůstřelných vestách, takže pro jistotu použijte některý z ochromujících granátů. Mise končí záchranou prvního z dvojice důležitých ruských vědců.

### Rendezvous in Russia 3

Po opuštění výtahu se dostanete do členité chodby s jedním hlídkujícím protivníkem. Zneškodněte ho a ze dveří na druhém konci chodby na vás vyběhne dvojice útočníků. Po jejich zneškodnění pokračujte do kontrolní místnosti, na jejímž konci najdete na stěně ovládací panel. Až si s ním Jackson pohraje, tak se na chodbě otevřou dveře, které jste před chvilkou míjeli. Chodbou za nimi se prostříláte do haly s blikajícím světlem. Prostřílejte se ke schodišti na jejím druhém konci a v prvním patře najdete místnost s vyděšeným vědcem. Přibližte se k němu a on vám prozradí polohu hlavního počítače. Opět se prostřílejte zpět na první chodbu, kde se otevřely další dveře.

Prostřílejte se až ke schodišti, po kterém musíte vyběhnout o patro výš. Zde se dostanete do haly plné potrubí. Narazíte na tuhý odpor, takže se příliš neodkrývejte. Až budou všichni protivníci mrtví, tak se porozhlédněte po schodišti vedoucím do vyššího patra. Zde se musíte prostřílet až k hlavnímu počítači. Až vám Jackson otevře dveře, uvnitř čekejte odpor několika protivníků. Pak se v pravém rohu na ochozu porozhlédněte po velkém počítači, se kterým si Jackson snadno poradí. Po stažení dat si počkejte na příchod trojice dalších protivníků. Chodbou přímo pod počítačem dojděte do místnosti s ovládacím panelem, který ovládá dveře vedoucí k výtahu. Vběhněte do výtahu a křikněte na Jacksona, ať vás následuje. Výtahem vyjedete až k věži s anténou, ke které se budete muset prostřílet po dlouhém schodišti. Až se bude Jackson věnovat anténě, tak kryjte schody. Po odvysílání dat počkejte na potvrzení jejich přijetí a vyběhněte na střechu.

### Concrete Jungle

Začínáte u vjezdu do podzemních garáží. Popoběhněte do první haly, kde uvidíte zaparkované nákladní auto. Přikažte Jacksonovi, ať vyhodí

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Pravý analog »** Míření
**Směrové šipky »** Komunikace s týmem
**Křížek »** Interakce s okolím/nabíjení zbraně
**Kolečko »** Úder pažbou
**Čtvereček »** Výzva k odložení zbraně
**Trojúhelník »** Přepínání zbraní
**R1 »** Střelba
**R2 »** Aktivace zvoleného vybavení (při podržení volba vybavení)
**L1 nebo L2 »** Házení granátů

dveře za ním do vzduchu, a sami hlídejte nákladní auto, ze kterého vyběhnou dva útočníci. Pak se prostřílejte na můstek nad halou. Pokračujte až do prvního patra garáží pro veřejnost, kde se budete muset prostřílet k zamčeným dveřím v levém zadním rohu. Až je Jackson vyhodí do vzduchu, tak pokračujte po schodech do druhého patra garáží.

Zde po likvidaci všech protivníků pokračujte směrem doleva. Po vozovce vyběhnete do třetího patra, kde vaši protivníci drží několik rukojmí. Pomocí mířené střelby zastřelte protivníka hlídajícího rukojmí a pak zlikvidujte všechny jeho kolegy. Dál pokračujte po vozovce do čtvrtého patra. Zde si dejte pozor na vybíhající rukojmí a pak postřílejte protivníky schovávající se za dvěma zaparkovanými auty. Pokračujte po vozovce vlevo a vyběhněte do posledního patra. Zde uvidíte stát dva protivníky, na které rozhodně nezačínejte střílet zezadu. Stojí totiž u nastražených výbušnin, které byste s velkou pravděpodobností zasáhli. Postupujte tedy podél jedné ze stěn a zastřelte je z boku. Pak postupně přikažte Jacksonovi, ať obě nálože zneškodní, a sami ho kryjte před dvěma vlnami útočníků.

### Vertical Strike

Vyběhněte po schodech přímo před vámi a klikatou chodbou projděte až do místnosti s několika protivníky. Postřílejte je a porozhlédněte se po dveřích vedoucích na hlavní chodbu. Na té je spousta rozházeného nábytku, za kterým se občas schovávají vaši protivníci. Ke všem stolům a křeslům tedy přistupujte velmi opatrně. Také zde narazíte na větší množství rukojmích, takže střílejte s rozmyslem. Na druhém konci dlouhé chodby najdete dveře vedoucí na toalety. Zde se schovává generál Starkey, kterého budete muset doprovodit zpět k chodbě vedoucí na střechu. Cestou narazíte na několik protivníků, takže radši postupujte kousek před ním. Stačí totiž jediný zásah a generál vám zemře přímo před očima.

Až bude generál v bezpečí, tak se vraťte k výtahům (museli jste kolem nich nejméně jednou projít). Jeden z nich je otevřený a dovede vás až do sklepa. Zde začne odpočet časového limitu, takže musíte postupovat bez váhání. Postřílejte všechny protivníky a v chodbě nalevo od výtahu najdete dveře, kterými se dostanete o patro níž. Zde opět všechny postřílejte a pak se rozhlédněte kolem. Ve stěnách vidíte dva nízké vstupy do ventilace. Musíte prolézt obě ventilační šachty a na jejich koncích najdete stejnou šachtu s větrákem. Za ním vidíte blikající řídící jednotku, do které musíte střelit. Po zničení druhé řídící jednotky se zastaví odpočet. Nyní se vraťte do výtahu a vyjeďte zpět do nejvyššího patra. Jděte k toaletám, na kterých se schovával generál, a pokračujte do velkých dveřích vedoucích do další části chodby. Prostřílejte se do kuchyně vlevo a za ní najdete velký sál se dvěma rukojmími. Vaším posledním úkolem

## Týmová komunikace

**V této hře se neobejdete bez svých spolubojovníků. Jackson je odborníkem na techniku a Lee si poradí s jakýmkoliv zámkem. Žádný ze základních úkonů ale nevykonají bez vašeho rozkazu. Zde je tedy jejich výčet i s patřičným popisem.**

**Follow Me - Vybraný člen týmu vás bude následovat**
**Secure - Ukažte na místo, které má vybraný člen týmu hlídat**
**Push - Vybraný člen týmu otevře dveře, na které ukazujete**
**Open - Vybraný člen týmu otevře označené dveře a vpadne dovnitř**
**Breach Door - Tímto příkazem rozkážete Jacksonovi, aby na otevření označených dveří použil malou nálož**
**Pick Lock - Pokud jsou dveře zamčené, tak je může Lee po udělení tohoto rozkazu odemknout**
**Use - Pomocí tohoto příkazu rozkážete Jacksonovi, aby použil vybraný objekt**
**Restrain - Jeden z členů týmu spoutá označeného protivníka nebo rukojmí**
**Proceed - Vybraný člen týmu doběhne na označené místo**

bude ochránit je před několika útočníky. Zastřelením posledního mise končí.

### Beneath the City of Angels

Postupujte ke zničené helikoptéře a hlídejte si stěny kanálu. Za helikoptérou najdete dveře, které vám Lee během pár vteřin odemkne. Dostáváte se do bludiště kanálů, které naštěstí nejsou tak spletité, jak na první pohled vypadají. Postupujte až do první větší haly. Z té vedou obě cesty do širokého tunelu plného protivníků. Až bude všude kolem klid, tak postupujte na levý konec tunelu, kde musíte dál prolézt kruhovým potrubím. V následující hale vyběhněte po žebříku a chodbou doběhněte k zamčeným dveřím, které vám opět odemkne Lee (při tom budete napadeni zezadu). Před vámi je několik dalších chodeb a dvoje zamčené dveře. Čtvrté zamčené dveře najdete ve větší hale. Vedle nich je na stěně velký ventil, se kterým si musí pohrát Jackson. Teprve potom postupujte dál původně zamčenými dveřmi.

Po chvilce se prostříláte až do kanálu plného vody. Tím postupujte až do velké nádrže, ve které si musíte na její druhé straně ventilem na stěně otevřít bezpečnostní vrata. Postupujte dál, až se dostanete do velké haly. Prostřílejte se na její druhou stranu a z nejvyššího ochozu se podívejte do zadního levého rohu - tam je další ventil, kterým si otevřete poslední bezpečnostní vrata. Prostřílejte se až do vysoké haly, ve které je JT připoután k potrubí v nejvyšším patře. Zde bude vaším cílem nejprve použít oba ventily umístěné naproti sobě. Až se jim bude Jackson věnovat, tak ho spolu s Lee krijte. Pak běžte ke schodišti a seběhněte o patro níž. Zde uvolněte dva zbývající ventily a přitom si krijte oba kanály po stranách.

### Asylum Siege

Podzemní část bývalého blázince je dost nepřehledná. Důležitým orientačním bodem pro vás tedy bude kotelna, kterou určitě nepřehlédnete. Kromě ní si ale projděte také okolní místnosti, ze kterých by vám mohlo do zad vběhnout několik útočníků. Za kotelnou zahněte doleva a po chvilce dojdete k nákladnímu výtahu. Nastupte do něj a vyjeďte do prvního patra. Zde postupujte opět doleva a po chvilce se chodbami prostříláte do dlouhé haly s otevřenými dveřmi několika pokojů. Z nich budou vybíhat skupinky protivníků, takže zaujměte nějakou výhodnou pozici na začátku haly. Rozhodně se nesnažte halou proběhnout, protože byste se mohli dostat do křížové palby.

Chodbou, která začíná opět za halou, se dostanete až do velké místnosti s propadnutou podlahou. Vpravo najdete schodiště, po kterém vyběhnete o patro výš. Zde zahněte doprava a pokračujte chodbou s několika pokoji (pro jistotu je zkontrolujte). Nakonec se dostanete až na můstek vedoucí do další části budovy. Zkontrolujte malé skladiště vpravo a pak seběhněte po schodech do přízemí. Zde najdete první malou laboratoř s několika protivníky. Po jejím vyčištění se prostřílejte přes malé nádvoří až do další chodby, na jejímž konci najdete druhou laboratoř. Jejím vyčištěním mise končí.

### Battle of Berth 201

Před vámi je vchod do rozlehlého skladiště. Ve strážní budce najdete ovládací panel, kterým Jackson otevře závoru. Nyní můžete opatrně pokračovat do jedné z uliček mezi kontejnery. Pokračujte stále směrem přímo od vjezdu a po chvilce se prostříláte na první malé prostranství. Je zde spousta beden, ze kterými se mohou vaši protivníci ukrýt. Až je zlikvidujete, tak projděte malou budovou a mezi dalšími kontejnery projděte na prostranství s velkými jeřáby. Zde budete napadeni ze všech stran, takže nikam zbrkle nevybíhejte. Dál můžete pokračovat dvěma cestami. Buď zvolíte cestu kolem dvou lokomotiv, nebo vejdete do skladiště za jeřáby.

Obě cesty vedou k bráně, kterou opět otevřete pomocí ovládacího panelu ve strážní budce. Pokud jste neprošli skladištěm, tak očekávejte protiútok menší skupinky protivníků. Za bránou se vám otevře pohled na rozsáhlejší parkoviště. Až zlikvidujete všechny protivníky, tak si můžete opět zvolit další cestu. První chodbu najdete úplně vzadu u vysokozdvižného vozíku a druhou na rampě kousek za přistaveným kamionem. Obě se opět po chvilce spojují a končí ve skladišti plném beden. Zlikvidujte všechny protivníky a přeživší spoutejte. Až uslyšíte zvuk vytahující se rolety, tak se porozhlédněte po nově otevřených dveřích. Ty vedou do další velké skladištní haly. Tou se prostřílejte až na schodiště na její druhé straně. Nad ním najdete zamčené dveře, za kterými mise překvapivě končí.

### Warehause Showdown

Začínáte v chodbě, ve které končila předchozí úroveň. Jděte ke dveřím vlevo a chodbou za nimi se prostřílejte do velké skladištní haly. V této misi často narazíte na temná místa, takže si pro jistotu aktivujte noční vidění. Po ochozu vpravo se prostřílejte až ke kontrolní místnosti. Vtrhněte dovnitř a zastřelte oba protivníky, kteří zde hlídají Lee. Po jejím osvobození v ní získáte platnou posilu. Po protějším ochozu se pak prostřílejte až ke schodišti, po kterém seběhnete do přízemí. Oběhněte kontejnery ve středu haly a ve vzdálenějším rohu se porozhlédněte po chodbě se zamčenými dveřmi. Naštěstí už máte v týmu Lee, která je bez problémů odemkne.

Následující chodbou se prostřílejte až do malé dílny. Protivníci uvnitř se většinou docela dobře krijí, takže vám doporučujeme pro jistotu použít granáty. Až budou všichni mrtví nebo spoutaní, tak se v levé části dílny porozhlédněte po ovládacím panelu. Tím si otevřete dveře vedoucí do druhé velké skladištní haly. V té tentokrát začínáte v přízemí, takže si dejte pozor na střelce na ochozu v prvním patře. Prostřílejte se malým bludištěm mezi bednami a pokračujte až k protějšímu schodišti. Po něm se dostanete na ochoz, ze kterého můžete postupovat směrem ke kontrolní místnosti. Její dveře vám odemkne Lee a uvnitř musíte přikázat Jacksonovi, aby použil pravý kontrolní panel. Tím aktivujete jeřáb a dokončíte tuto misi.

### Operation: Contraband

Otevřete dveře kontejneru a vykoukněte do otevřeného nákladového prostoru. Postřílejte hlídkující protivníky a pokračujte do dlouhé a klikaté chodby. Opatrně postupujte do hloubi lodi a po seběhnutí několika schodišť se dostanete k první strojovně. Ta je dost nepřehledná, takže se nejprve opatrně rozhlédněte (protivníci jsou totiž za spletí trubek dost špatně vidět). Strojovnou se prostřílejte ke schodišti, po kterém seběhnete dolů. Jděte ke vzdálenější stěně strojovny a v následující hale vyběhněte po schodech opět o patro výš. Dalšími dveřmi se dostanete do druhé části strojovny, ve které se musíte opět prostřílet ke schodišti.

Za touto částí strojovny se dostanete do bludiště zatopených chodeb. Stačí stále se držet pravé stěny a bez problémů se dostanete až k východu. Cestou samozřejmě narazíte na několik protivníků, takže vám nedoporučujeme žádné bezhlavé pobíhání. Až najdete schodiště vedoucí do obytné části lodi, tak máte vyhráno. Následuje ale dost nepřehledný úsek. V obytné části lodi sice nemůžete zabloudit, ale musíte bedlivě prozkoumat všechny kajuty. Z nich by vám totiž mohli útočníci snadno vpadnout do zad. Až minete schody končící zavřenými dveřmi, tak bude následovat kajuta s notebookem na posteli. Seberte notebook a pokračujte do dvou otevřených nákladových prostorů. Až zlikvidujete všechny protivníky v tom druhém, tak pro vás přiletí vrtulník.

### Hot Metal Jacket

Ve slévárně si budete muset hned od začátku zvyknout, že musíte alespoň letmo kontrolovat všechny okolní ochozy. Protivníci jsou za zábradlím často špatně vidět, tak pro jistotu ochozy vždy projeďte zaměřovačem. Postupujte úzkou chodbou, která vás dovede až do haly s několika schodišti. Po nich se prostřílejte až do druhého patra, kde najdete další chodbu. V té si dávejte pozor na obzvlášť nešťastně umístěné rukojmí. Chodba vás nakonec dovede až do slévárny A. Prostřílejte se kolem kontrolního panelu a seběhněte po vzdálenějších schodech. Dole

se porozhlédněte po chodbě vedoucí do slévárny B. Ta je o něco větší a také zda narazíte na tužší odpor. Opět se prostřílejte až ke kontrolnímu panelu a seběhněte po schodech za ním. V následující chodbě narazíte na vrata, která vám bude muset otevřít Jackson pomocí ovládacího panelu na stěně.

V chodbě za vraty vás čeká početná skupinka nepřátel. Prostřílejte se až do slévárny C, která je nejrozlehlejší. Jsou zde dvě pracovní linky, takže je dost nepřehledná. Dost protivníků je zde schováno za nejrůznějšími bednami, takže vše bedlivě prohledejte. Postupně projdete kolem dvou kontrolních panelů a nakonec najdete chodbu vedoucí do poslední slévárny. Ve spojovací chodbě vás ale čeká další početná skupinka (pozor na střelce ve výklencích po stranách chodby). Ve slévárně D je vaším cílem velká kontrolní místnost. Zlikvidujte všechny protivníky a pak spoutejte rukojmí. Jejich záchrana je totiž vaším hlavním úkolem v této misi.

### Tropical Storm

Ocitáte se před hlavním vchodem do jihoamerické haciendy. Zastřelte protivníka na levé strážní věži a postupujte směrem ke vchodu. Ze dveří vpravo na vás vyběhne malá skupinka útočníků, kterou byste měli bez problémů zlikvidovat. Za dveřmi najdete přímo naproti vchodu dva kontrolní panely s velkými obrazovkami. Na té levé je červený nápis Inactive. Pokud si chcete nejprve vyčistit cestu, tak pokračujte nahoru po schodech a střešním oknem postřílejte protivníky u detektoru kovů. Pokud chcete vstoupit do haciendy, tak přikažte Jacksonovi, ať si pohraje s levým ovládacím panelem. Tím si otevřete dveře vedoucí do vstupní budovy.

Uvnitř vás čeká početný uvítací výbor, takže se k detektoru kovů budete muset prostřílet. Za ním zahněte doleva a v malé místnosti najdete další ovládací panel s nápisem Inactive. Tím vám Jackson otevře další dveře. Následující chodbou se dostanete na malé otevřené prostranství. Očekávejte zde tuhý odpor, protože se dostáváte ke vstupu do hlavní budovy. Tu vidíte napravo. Na jejích balkónech se postupně objeví několik střelců, tak si na ně při dalším postupu dávejte pozor. Až bude kolem klid, tak vyběhněte po schodech ke vchodu do budovy a uvnitř seběhněte po dlouhém schodišti do velké haly se sochami po stranách. Zastřelte všechny číhající protivníky a pak běžte k výtahu, který najdete přímo naproti schodišti. Když se k němu přiblížíte, tak se po chvilce automaticky otevře. Zastřelte protivníka uvnitř a pak spolu se svými kolegy nastupte do výtahu.

### Tropical Storm 2

Před vámi začínají dvě chodby. Pravá je slepá a levá vede do velké místnosti se sloupem uprostřed. V té postřílejte všechny protivníky a pak použijte ovládací panel u dveří na druhé straně místnosti. Dostanete se do temné místnosti, ve které je na protější stěně opět ovládací panel. Až bude Jackson zaměstnán jeho odblokováním, tak mu kryjte záda. Z chodeb po stranách místnosti na vás totiž zaútočí početná skupinka nepřátel. Až se dveře otevřou, tak se dostanete do malé kruhové místnosti. Zlikvidujte všechny protivníky ve dvou sousedících kruhových místnostech a pak na ochozu v prvním patře otevřete ovládacím panelem mříž vedoucí na spojovací můstek. Na něm si ovládacím panelem otevřete dveře v prostřední kruhové místnosti. V následující hale nejprve počkejte nad schodištěm a postřílejte útočníky, kteří vyběhnou na balkóny po stranách. Pak pokračujte do temné zasedací místnosti. Po krátké animaci se prostřílejte k výtahu, ve kterém mise končí.

### Tha Panama Affair

Začátek mise je dost lineární. Pomocí ventilů budete muset otevřít několik dveří a spletí chodeb se pak prostřílejte až k dvojici zamčených dveří. Pokračujte těmi vlevo a dostanete se do velkého sálu plného počítačů. Mezi nimi se prostřílejte až ke dveřím v zadní části místnosti. Následuje dlouhá chodby s výklenky, ve kterých na vás čeká opravdu spousta protivníků. Prostřílejte se až ke schodišti, pod kterým vám bude muset Lee odemknout zamčené dveře.

Za těmito dveřmi začíná chodba s několika malými místnostmi. V nich se ukrývá několik protivníků, takže budete muset všechny místnosti postupně projít. Až bude kolem klid, tak pokračujte do zakřivené chodby, kterou doběhnete až k obrovské raketě připravené ke startu. Proběhněte pod ní a Jackson vám pomocí ovládacích panelů otevře dvojici dveří. Prostřílejte se až do dalšího sila, kde začne jít do tuhého. Na schodišti se spustí časový limit, který zbývá do odpálení rakety. Musíte zrychlit svůj postup. Až budete podruhé míjet trup rakety, tak u ní najdete ovládací panel. Pomocí něj Jackson odpočet zastaví. Po chvilce je ale znovu spuštěn, takže musíte pokračovat dál. Prostřílejte se až k výtahu, ve kterém mise končí.

### Ice Station Zemlya

Tunelem přímo před vámi se dostanete do doku pro ruské jaderné ponorky. Postřílejte všechny protivníky v okolních střílnách a dál postupujte podél kolejí, které začínají u ponorky. Dlouhým tunelem plným protivníků se prostřílíte až do větší jeskyně, kde vedou koleje přes malé podzemní jezero. Pokud nechcete postupovat přímo přes můstek, tak můžete bočním tunelem vlevo seběhnout do jezera a na druhé straně podobným tunelem vpadnete svým protivníkům do boku. Po chvilce se prostřílíte k další vybetonované chodbě. Tou oběhnete zavřenou bránu a po chvilce budete moci opět pokračovat po kolejích. Probojujte se až k zamčeným dveřím, které vám Jackson otevře pomocí ovládacího panelu.

### Ice Station Zemlya 2

Prostřílejte se skladištěm plným beden a dostanete se do dlouhého tunelu. Ten vede až na povrch, kde najdete malou pevnost s několika strážními věžemi. Postřílejte všechny hlídkující protivníky a pokračujte až k vchodu do vězeňského komplexu. Vyběhněte po širokém schodišti a pokračujte k dalšímu, na kterém vás čeká několik protivníků. Zde vyběhněte až do nejvyššího patra, kde můžete tlačítky po stranách otevřít cely o patro níž. Vás by mělo ale zajímat jen tlačítko na samotném konci můstku. Tím si totiž o patro níž otevřete dveře vedoucí k velkému nákladnímu výtahu. Prostřílejte se k němu a pokračujte hlouběji do podzemí. Zde doběhněte do velké jeskyně, ve které drží Carter vašeho velitele. Prostřílejte se až na plošinku uprostřed jeskyně. Po krátké animaci pokračujte ke schodišti, po kterém můžete vyběhnout až k navijáku klece. Postřílejte poslední skupinku nepřátel a po další krátké animaci vyběhněte po schodišti vlevo na nejvyšší ochoz. Vychutnejte si animaci, ve které Kincaid konečně zastaví Cartera.

**Jakub Holý**

### Vylepšování zbraní

**Ve hře určitě nepřehlédnete protivníky, kteří mají nad hlavou oranžový symbol pout (na vyšší obtížnosti na ně budete narážet častěji). Tento symbol vám dává najevo, že jde o hledaného zločince, kterého byste měli chytit živého. Tito protivníci naštěstí nejsou příliš odvážní, takže se vám téměř vždy ochotně vzdají (to se v průběhu hry změní). Za zatčení každého z nich získáte 1 bod, který můžete následně využít pro vylepšení své oblíbené zbraně. To je velmi důležitý aspekt hry, který byste neměli podceňovat. Při výběru zbraně zmáčkněte ◎ a podívejte se, co vše se dá u vybrané zbraně vylepšovat. Z vlastní zkušenosti vám doporučujeme co nejdříve zvětšit kapacitu zásobníku a zvýšit stabilitu zbraně.**

# Mission Impossible: Operation Surma

INFO

■ **VYDAVATEL:** Atari ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Atari ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Na špičku v žánru stealth akcí to zdaleka nemá, ale nějaké to vzrušení při hře zažijete.

**Pokud jste zvládli roli Solida Snakea,** neměla by tahle hra představovat žádný zvláštní problém...

## YUGARIAN EMBASSY

### 1.1 Academy Courtyard

Seběhněte po schodech k bazénku a vedle sochy vylezte na chodník. Za dveřmi vás krátká animace upozorní na několik vojáků a temný výklenek. Potichu zabeháněte do stínu a vpravo nahoře se ukáže symbol znázorňující vaši viditelnost. Jakmile se ukazatel naplní, jste pro své protivníky neviditelní. Nyní si počkejte, až kolem vás projde dvojice hlídkujících vojáků. Proklouzněte za roh a potichu zlikvidujte jejich kolegu. Zvedněte jeho tělo a odneste ho zpět do temného výklenku. Počkejte si na hlídkující vojáky a až zase odejdou, tak proběhněte na malé nádvoří. Za dveřmi vlevo potichu zlikvidujte dalšího vojáka a pak seběhněte po schodech k telefonnímu panelu. Připojte na něj ELP (podržte Ⓐ), které umožní Lutherovi proniknout do systému.

Dojděte ke dveřím s ovládacím panelem, na který musíte použít ELP. Za dveřmi vás hra upozorní na bezpečnostní kameru. Vezměte si do ruky EWG a střelte přímo do kamery. Tím ji zneškodníte a můžete doběhnout k dalším zamčeným dveřím, které si opět odemknete pomocí ELP. Za nimi jděte ke stěně přímo před vámi a přitiskněte se k ní. Na rohu si pak můžete počkat na hlídkujícího strážného. Až ho potichu zlikvidujete, vylezte po žebříku vpravo na terasu. Dojděte na její konec a u stěny vyskočte na žlutou trubku, po které přeručkujete na druhou stranu. Tam vás Luther upozorní na laserové paprsky. Aktivujte noční vidění (zmáčkněte L2) a paprsky se stanou viditelnými. Podlezte pod nimi a za druhým paprskem pomocí EWG zneškodněte bezpečnostní kameru.

Doběhněte až na konec terasy, kde musíte seskočit ke kontejneru, na kterém najdete své vybavení. Rovnou si zvolte jako aktivní předmět vystřelovací lano (Micro Cord) a pomocí něj se vytáhněte na trubku na západní stěně. Přeručkujete přes zeď a těsně za ní v pádu zlikvidujte vojáka u dveří (počkejte si na ikonu v prvém horním rohu). Na nádvoří budete upozorněni na podivnou komunikační věž. Vezměte si do ruky dalekohled a vyfoťte ji (zmáčkněte R1). Pak popojděte k nejbližšímu rohu, u kterého budete upozorněni na hlídkujícího vojáka. Pomalu se k němu přibližte a popadněte ho pod krkem (zmáčkněte R2). Dotáhněte ho ke dveřím opodál a přinuťte ho použít snímač otisků (zmáčkněte Ⓐ). Pak ho zlikvidujte a z vhodné pozice na nádvoří vyfoťte přijímač, který je umístěn na terase u laserů, které jste před chvílí podlézali.

Po další krátké animaci projděte dveřmi se snímačem otisků. Vyběhněte po schodech a promluvte si s informátorem. Pak seběhněte po schodech zpět ke dveřím a informátor vás bude následovat. Dojděte s ním až ke dveřím, před kterými jsou umístěny laserové paprsky (aktivujte noční vidění). Pomocí laserové pilky otevřete dveře vpravo a uvnitř uvidíte další lasery. Použijte vystřelovací lano a vytáhněte se na trubku vlevo. Vytáhněte nahoru nohy (zmáčkněte L1) a přeručkujte přes paprsky. Na druhé straně se pusťte a schovejte se ve stínu. Vytáhněte EWG a otočte se ke trojici sudů u protější stěny. Střelte do toho úplně vpravo a až k němu přijde strážný, tak ho zezadu zlikvidujte. Nyní postupujte podél stěny tak, abyste se drželi mimo dosah kamery umístěné za rohem (sledujte její dosah na radaru). Z bezpečné pozice ji zlikvidujte pomocí EWG a pak běžte k ovládacímu panelu nalevo od generátoru. Zničte ho pomocí laserové pilky, čímž vypnete všechny lasery. Popadněte tělo strážného a doneste ho ven ke snímači otisků. Použijte na něj jeho ruku a první část mise je za vámi.

### 1.2 Streets of Vilstra

Blíží se k vám první voják. Posuňte se až na roh a potichu ho zlikvidujte. Pak seběhněte po schodech ke druhému vojákovi, kterého snadno dostanete útokem zezadu. Hluk přiláká posledního vojáka, takže se radši skrčte a schovejte se za nízkou zídku vedle schodiště. Až se k vám přiblíží, tak vyskočte a zlikvidujte ho sérií několika úderů. Pomocí laserové pilky si odemkněte dveře a sledujte šipku na radaru. Ta vás dovede až k soše, u které narazíte na dveře hlídané dvěma vojáky. Vezměte si do ruky uspávací pistoli a pomocí ní oba zlikvidujte. Pak dveře odemkněte laserovou pilkou a jednomu z uspaných vojáků seberte jeho pistoli. Pokračujte v pronásledování důstojníka, který vás dovede až ke skupince tří vojáků. Postřílejte je pomocí nově získané pistole a pak jen sledujte závěrečnou animaci této mise.

## LOS MUERTOS RESEARCH

### 2.1 Helipad & Exterior

V této úrovni bude vaším hlavním úkolem získat fotografii doktora Nortona, který na vás bohužel nebude čekat. Musíte tedy postupovat dostatečně rychle. Seskočte na nižší plošinu nalevo od vás. Vrtulník stojící na přistávací ploše odletí a jeden ze strážných se vydá vaším směrem. Použijte dalekohled a vyfoťte si jeho obličej. Tím splníte první úkol (můžete vyfotit kteréhokoliv strážného). Pak použijte vystřelovací lano na kabel přímo nad vaší hlavou a přeručkujte nad ochoz kolem přistávací plochy. Seskočte dolů a potichu zlikvidujte hlídkujícího strážného. O něco horší to bude se strážným u severního východu. Na toho zřejmě budete muset použít uspávací pistoli.

Postupujte směrem ke schodům na sever od přistávací plochy. Připravte si EWG, kterou budete muset vyřadit celkem tři kamery umístěné na schodišti. Pokud je budete zneškodňovat vždy z vyššího patra, tak to půjde bez problémů. Pod schodištěm se tiše přibližte ke strážnici. Zpoza rohu pozorujte strážného uvnitř a v pravý okamžik vklouzněte dovnitř. Po jeho likvidaci se vraťte ke schodišti a pomocí EWG zneškodněte bezpeč-

nostní kameru hlídající hlavní vchod. Doktor Norton by se měl pomalu vydat právě k hlavnímu vchodu. Cestou k němu ho od schodů snadno vyfotografujete. Počkejte si, až vejde dovnitř (doktor vás nesmí zahlédnout), a pak zlikvidujte strážného na parkovišti. Šipka na radaru vám nyní naznačuje směr ke druhé strážnici. Zlikvidujte strážného uvnitř a pak použijte žlutou klávesnici. Nyní stačí doběhnout k hlavnímu vchodu.

### 2.2 Basement Entrance

Hned na začátku použijte vystřelovací lano na trubku přímo nad vámi a přeručkujte přes vstupní detektory. Za nimi seskočte na hlavu strážného a potichu postupujte chodbou až ke stolu se skříňkou. Z tohoto krytu zneškodněte pomocí EWG kameru vpravo. Nyní si budete muset dávat pozor hlavně na strážného v prosklené místnosti vedle kamery. Nemůžete ho zlikvidovat, takže si zapamatujte schéma jeho pohybu. Až půjde směrem od vás, tak přeběhnete do stínu na severozápad od vás. Mezi bednami dojděte až ke dveřím za rohem. Těmi se dostanete do přednáškového sálu, ve kterém musíte zlikvidovat doktora Nortona. Pak popadněte jeho tělo a sneste ho ze schodů. Použijte ho na snímač otisků a i s jeho tělem vejděte do malé laboratoře. Zde použijte žlutou klávesnici.

Vyjděte ven a zlikvidujte strážného v přednáškovém sálu. Pak vyjděte na chodbu a zneškodněte kameru v jejím severozápadním rohu. Severní chodbou dojděte až na roh, na kterém je umístěna třetí kamera. Opatrně vykoukněte a zneškodněte ji. Proběhněte do stínu, ze kterého vidíte na prosklenou strážnici. Až jí bude strážný na chvilku opouštět (sejde po schodech do zadní místnosti), doběhněte k zamčeným dveřím na sever od strážnice. Na jejich ovládací panel použijte ELP a uvnitř malé místnosti použijte žlutou klávesnici. Po krátké animaci budete muset stejnou cestou doběhnout zpět do přednáškového sálu. Zde vám Spelvin předá dokonalý převlek, ve kterém musíte dojít do místnosti označené na radaru. Ze zavěšené uniformy si vezměte identifikační kartu a dojděte k dalším označeným dveřím. U dalších dvojitých dveří úroveň končí.

### 2.3 Weapons Testing Range

Pomocí počítače přímo před vámi zastavte test zbraní. Pak proběhněte dveřmi vlevo a dál pokračujte do dveří se zelenou kontrolkou. Jakmile se dostanete do prostoru střelnice, tak bude test znovu zahájen. Vaším úkolem je samozřejmě dostat se na druhou stranu střelnice. Nejprve ale vysledujte pořadí, ve kterém se vysouvají cvičné cíle. Pak se skrčte a až se vysune cíl poblíž vaší startovní pozice, tak za něj zaběhněte. Nyní budete muset přebíhat za jednotlivými cíly, díky čemuž se dostanete až za automatické kulomety. Zneškodněte vědce pobíhajícího mezi počítači a použijte ho na snímač otisků v rohu místnosti. V další chodbě budete muset překonat dvě velké nádrže. Na tyč nad sebou použijte vystřelovací lano, ale při tom počítejte s jeřábem, který vás z ní může shodit (nesmíte spadnout do nádrže se zelenou kyselinou). Za druhou nádrží seskočte a zlikvidujte strážného vlevo. Pak běžte k velkému stroji, na jehož žlutý kontrolní panel musíte použít ELP. Pak po stroji vylezte do šachty, kterou proběhnete až ke dvojitým dveřím.

### 2.4 Computer Core A

Začínáte v dlouhé chodbě plné laserů. Aktivujte noční vidění a slezte dolů po žebříku. Vpravo vidíte mezeru, kterou se dostanete za první laserovou mříž. Za ní použijte vystřelovací lano na trubku pod stropem a přeručkujte za druhou síť. Běžte ke stěně vlevo a přitiskněte se na ní. Podél ní se snadno protáhněte za třetí síť. Nyní použijte opět vystřelovací lano, ale tentokrát budete muset nahoru vytáhnout i nohy. Seskočte dolů a pokračujte k databance označené na radaru.

Laserovou pilkou si otevřete dveře a pak na žlutém kontrolním panelu pomocí ELP deaktivujte manipulátory (vypněte noční vidění, abyste viděli červeně označené disky na stěně). Použijte vystřelovací lano na úchyt přímo nad vámi a pomocí tlačítek R1 a L1 regulujte svou výšku. Zmáčkněte ○ a Ethan se dostane do horizontální polohy. Dostaňte se na úroveň nejvyššího označeného disku a zhoupněte se k němu. Když jste těsně u něj, tak zmáčkněte △ a Ethan stáhne požadovaná data. V časovém limitu musíte získat data ze všech tří disků. Pak se vraťte do hlavní chodby, kde vás nyní čekají pohybující se laserové mříže. Sledujte mezery, kterými musíte proběhnout k další databance. Zde zopakujte stejný postup. Tentokrát ale musíte stáhnout data z pěti disků. Pak proběhněte další chodbou s pohyblivými mřížemi k východu.

### 2.5 Computer Core B

Nejprve budete muset použít ELP na dva žluté ovládací panely přímo na bezpečnostních dveřích. Pak běžte k počítači, kterým si dveře otevřete. Uvnitř sálu vyběhněte po schodech na plošinu, na které je umístěn terminál hlavního počítače. Použijte ho, abyste zjistili, že potřebujete kód. Otočte kamerou doprava a porozhlédněte se po nenápadném žebříku. Dostanete se k němu po vnějším ochozu. Vylezte nahoru a po krátké animaci pomocí dalekohledu pozorujte operátorku, která použije terminál. Tak získáte přístupový kód. Po další animaci se otočte a uvidíte vám již dobře známou databanku. Tentokrát nemůžete deaktivovat manipulační ramena, takže se jim budete muset vyhnout (když se budou blížit na vaší úroveň, tak se na laně narovnejte a snažte se držet zhruba uprostřed). Po stažení všech potřebných dat slezte po žebříku zpět na vnější ochoz a zlikvidujte hlídkující stráže. Pak vyběhněte po schodech k terminálu a použijte ho. Po vysunutí jádra ho oběhněte a na žlutý panel použijte ELP. Doběhněte ke dveřím a otevřete si je tlačítkem vpravo. Ve vstupní místnosti běžte k výtahu nalevo a pomocí ELP si ho přivolejte.

### 2.6 Offices

Vyběhněte z výtahu a skrčení projděte kolem recepčního pultu. V chodbě napravo nejprve zneškodněte strážného a jeho tělo pak odneste do stínu na jižním konci chodby. Nyní se zorientujte. Na radaru je zvýrazněna místnost, ve které na vás čeká Spelvin. Vaším úkolem je dovést k němu vědce, který je při vědomí. Kolem jich naštěstí pobíhá hned několik. Nejprve ale zneškodněte kameru v severovýchodním rohu chodby. Pak popadněte pod krkem jednoho z vědců a dotáhněte ho ke Spelvinovi. Nyní musíte získat čtyři přístupové kódy.

Vyjděte z místnosti se serverem a přímo naproti vám trochu vpravo vidíte stolek, na kterém leží PDA s prvním kódem (na radaru ho vidíte jako oranžovou tečku). Pak zajděte do místnosti na sever od vás. Zde najdete na místě oranžové tečky druhé PDA. Jděte ke dveřím v jižní části chodby a odemkněte si je pomocí ELP. Dostáváte se do velké místnosti plné malých kanceláří. Zneškodněte kolem pobíhající vědce a pak postupně použijte všechny zapnuté počítače. Jakmile získáte oba zbývající kódy, tak se vraťte k serveru a použijte ho.

Na radaru máte nyní označen výtah, do kterého se musíte dostat. Dveře do místnosti s výtahem odemkněte pomocí ELP a uvnitř rychle zneškodněte bezpečnostní kameru. Pak zlikvidujte strážného a opět pomocí ELP přivolejte výtah.

### 2.7 Biological Laboratory

Jedinými dveřmi v místnosti se dostanete do hlavního sálu biologické laboratoře. Seběhněte dolů a pokračujte doprava. Po chvilce doběhnete ke schodišti, které vede do kontrolní místnosti. Uvnitř najdete strážného, kterého musíte zneškodnit. Pak si jeho tělo přehoďte přes záda a dojděte s ním do protějšího rohu hlavního sálu. Jeho ruku použijte na snímače otisků, které vám otevřou dveře k inkubátorům. Každý ze tří inkubátorů má ovládací panel, vedle kterého vidíte ukazatel teploty. Pokud použijete ovládací panel, tak se teplota začne zvyšovat. Podržte ji co nejdéle ve žlutém poli (nesmí stoupnout do červené části ukazatele) a po chvilce bude vzorek v inkubátoru zničen. Nevšímejte si poplachu a stejným způsobem zničte zbývající dva vzorky. Pak se podívejte přímo nad inkubátory a použijte vystřelovací lano na žlutou trubku. Přeručkujte až na ochoz, ze kterého můžete seskočit na schodiště vedoucí do kontrolní místnosti. V té najdete únikový východ.

### 2.8 Basement

Na začátku úrovně běžte k mrtvole přímo před vámi. Kousek od ní najdete ležet pistoli, pomocí které se pak budete muset prostřílet několika místnostmi a chodbami až na konec úrovně. Cestou narazíte kromě protivníků také na několik lékárniček a krabiček s municí. Až dorazíte do malého skladiště, tak se můžete pomocí vystřelovacího lana vytáhnout na trubku pod stropem. Po té pak přeručkujete do oddělené části s municí a lékárničkou. Úroveň končí u dvojitých dveří, které jsou na radaru označeny jako váš cíl.

### 2.9 Fuel Silo

Vejděte do velké kruhové haly, ve které musíte postřílet celkem tři protivníky. Pak se porozhlédněte po žebříku, který vede na konstrukci uprostřed haly. Nahoře najdete bombu, kterou snadno deaktivujete pomocí ELP. Tím ale bohužel spustíte odpočet zbývajících dvou bomb. Slezte dolů a vedle vchodu do haly najdete malou kontrolní místnost. Uvnitř je kromě munice a lékárničky také ovládací panel s velkým červeným tlačítkem. Zmáčkněte ho a v hale se odemknou dveře nyní označené zeleným světlem. Doběhněte k nim a opět si připravte pistoli. Budete se totiž muset prostřílet až na druhou stranu dlouhé haly. Tam najdete druhou bombu.

Po jejím zneškodnění se vraťte zpět do první haly, kde se objevil nový protivník. Zastřelte ho a pokračujte na schodiště přímo naproti vám. Prostřílejte se až do nejnižšího patra, kde budete muset zlikvidovat další trojici protivníků. Kromě nich zde najdete podobnou kontrolní místnost jako v první hale. Vejděte dovnitř a červeným tlačítkem si odemkněte dveře vedoucí k palivovým nádržím. U nich nejprve zastřelte dva protivníky a pak doběhněte až k nádržím. Před nimi najdete dvojici otvorů se žebříky, po kterých můžete slézt k další dvojici nádrží. Na té levé je umístěna poslední bomba. Nyní se musíte prostřílet zpět ke schodišti a vyběhnout nahoru. Ve vstupní hale zastřelte posledního protivníka a vejděte do označených dveří.

### 2.10 Helipad & Exterior

Nejprve zaběhněte za zídku oddělující dvě řady aut a odtud postřílejte protivníky na parkovišti. Pak začněte opatrně postupovat směrem ke schodišti. Ve strážnici je protivník se samopalem, tak si na něj dejte pozor. Až budou v okolí parkoviště všichni mrtví, můžete začít stoupat po chodech vedoucích na přistávací plochu. Cestou narazíte na dvojici protivníků. U přistávací plochy narazíte na jednu významnou změnu. Všude kolem je spousta beden, které můžete využít jako kryt. Nejprve postřílejte skupinku řadových protivníků, které na vás Jong Ho Li pošle. Pak se můžete věnovat jemu osobně. Bohužel je vyzbrojen samopalem, který je dost nebezpečný. Naštěstí je zde ale jednoduchý trik, který vám vše ulehčí. Skrčte se hned za první hromadu beden a nikdo z protivníků na přistávací ploše vás nemůže zasáhnout. Vy ale můžete přes bedny vesele střílet. Využijte toho a zastřelte Jong Ho Li.

## EMBASSY ROW

### 3.1 Vilstra Riverfront

Vaším prvním úkolem bude použít průzkumný létající stroj Wasp na sledování Sofie. Vypusťte ho a naučte se ho bezpečně pilotovat. Až se s ním dostatečně seznámíte, tak leťte k vysokému monumentu, za kterým najdete Sofii (má na sobě dost výrazné oblečení). Jakmile se k ní přiblížíte, tak se vydá směrem k první bráně. Budete ji muset sledovat poměrně složitou cestou, tak se nikde nezasekněte. Až Sofie vejde do dvojitých dveří na konci úrovně, tak bude Wasp zničen.

Nyní se musíte k těmto dveřím dostat jako Ethan. Otočte se a pomocí vystřelovacího lana se vytáhněte na trubku, po které můžete přeručkovat ze zeď. Na druhé straně vám doporučujeme vytáhnout pistoli a prostřílet se až na křižovatku, za kterou vidíte druhou bránu. Zneškodněte kameru nad bránou a pak pokračujte do uličky vpravo. Zde narazíte na nový typ laserových paprsků. Až se budou posouvat směrem od vás, zaběhněte do boční uličky vlevo. Otočte se a až budou paprsky napravo od uličky, můžete projít do malé strážnice u první brány. Zlikvidujte hlídkujícího vojáka a zmáčkněte červené tlačítko hned vedle dveří. Nyní musíte rychle proběhnout kolem laserových paprsků ke druhé bráně. Pokud budete dostatečně rychlí, tak stihnete bránou proběhnout. Nyní přijde opět na řadu pistole. Postřílejte všechny vojáky hlídkující kolem dveří a zneškodněte kameru nad nimi. Když spustí poplach, tak ho vypněte kontrolním panelem přímo pod kamerou. Pak použijte ELP na kontrolní panel nalevo od dveří a vejděte dovnitř.

### 3.2 information Ministry Exterior

Popojděte kousek doprava a zneškodněte kameru na stěně vlevo nad vámi. Pak pozorujte vojáka hlídkujícího na malém náměstí a ve vhodný okamžik ho zneškodněte (jako kryt můžete využít malé betonové zídky). Pak jeho tělo zvedněte a použijte ho na snímač otisků. Počkejte u otevřených dveří a z chodby za nimi za chvilku přijde voják, kterého snadno dostanete na rohu. Chodbou dojděte až k laserovým paprskům, kolem kterých snadno proběhnete. Na dalším malém náměstí nejprve zneškodněte kameru na stěně vlevo. Pak opatrně vykoukněte a uspávací pistolí

zneškodněte vojáka na balkóně vpravo (přímo nad malou strážnicí). Doběhněte na druhou stranu náměstí a pomocí vystřelovacího lana se vytáhněte na trubku, po které přeručkujete na balkón.

Doběhněte na jeho druhou stranu a pomocí EWG zlikvidujte kameru na protějším domě. Pak sledujte vojáka, který hlídkuje pod vámi. Ve vhodný okamžik seskočte dolů a vojáka zlikvidujte. Postupujte podél pravé zdi a dojděte až k chodbě, která vede do strážnice z úvodní animace. Cestou narazíte na dva vojáky, tak se na ně připravte. Ve strážnici najdete na stole ležet laptop, do kterého musíte umístit sledovací zařízení. Pak se vraťte zpět na náměstí a přímo naproti vám uvidíte další chodbu. Zlikvidujte vojáka stojícího na jejím začátku a pak projděte na náměstí před ministerstvem. Zneškodněte kameru na zdi vlevo a pak postupujte k přístřešku vpravo. Zlikvidujte vojáka hlídkujícího opodál a pak vylezte po žebříku na terasu, kterou máte označenou na radaru. Nyní použijte dalekohled, kterým musíte pozorovat Sofii na terase přímo naproti vám. Po vyslechnutí rozhovoru slezte dolů a přeběhněte přes náměstí ke dveřím označeným na radaru.

### 3.3 Information Ministry Interior

Vyhněte se prvním laserovým paprskům a zaběhněte do chodby vlevo. Zde rychle použijte EWG a zneškodněte bezpečnostní kameru. Projděte malým skladištěm a zlikvidujte vojáka v jídelně. U dalších dveří si připravte opět EWG a sledujte na radaru natočení kamery v další chodbě. Jakmile přestane sledovat dveře, tak je otevřete a kameru rychle zneškodněte. Chodbou proběhněte až do malé temné místnosti, ve které vyslechnete rozhovor v sousední kanceláři. Pak pokračujte do této kanceláře a použijte počítač na psacím stole. Před vámi je část ministerstva, která je bedlivě střežena. Ve vaší blízkosti je několik kontrolních panelů alarmu, takže vám doporučujeme postupovat tvrdě. Zneškodněte kameru před kanceláří a vojáky postřílejte.

Probojujte se až do místnosti, ve které si kontrolním panelem s červeným světlem otevřete velké pancéřované dveře. Aktivujte noční vidění a uvidíte síť laserových paprsků. Vylezte na bednu před vámi a po dalších bednách přelezte ke kontrolnímu panelu, který zlikvidujete laserovou pilkou. Seskočte na zem a vystřelovacím lanem se vytáhněte na žlutou trubku pod stropem místnosti. Po vyslechnutí rozhovoru přeručkujte ke vzdálenější stěně a laserovou pilkou zničte další kontrolní panel. Nyní použijte vystřelovací lano na úchyt uprostřed stropu a v horizontální poloze se spusťte až k počítači. Použijte ho a po splnění úkolu se zhoupněte mimo síť paprsků. Po efektním seskoku se musíte stejnou cestou probojovat ven z budovy ministerstva.

### 3.4 Churchyard

Vypusťte první Wasp a pod vaším balkónem ho natočte doleva. Přímo před sebou byste měli vidět dvojici mříží, nad kterými prolétnete do sousední ulice. Zde zatočte doleva a pokračujte dál, dokud se před vámi neobjeví Sofie. Napravo před ní vidíte výklenek, ve kterém je schován první agent. Toho musíte zneškodnit pomocí energetické zbraně, kterou je Wasp vybaven (bohužel máte jen jediný pokus, takže střílejte z bezprostřední blízkosti). Po zneškodnění prvního agenta co nejrychleji vypusťte druhý Wasp a za mřížemi opět zatočte doleva. Ve výklenku za prvním domem vlevo najdete druhého agenta. Po jeho likvidaci vypusťte třetí Wasp a za mříží tentokrát zahněte doprava. Počkejte si u prvních dveří vlevo pod schody. Z nich

po chvilce vyjde další agent. Zneškodněte ho a rychle vypusťte poslední Wasp, kterým musíte doletět k Sofii. Až se zastaví, tak ze dveří kousek za ní vyjde poslední agent, kterého musíte tímto způsobem zneškodnit.

Nyní přichází na řadu pistole s optickým zaměřovačem. Vezměte si ji do ruky a namiřte na malé nádvoří pod vámi. V jeho zadní části uvidíte Sofii, která se k vám pomalu blíží. V jejím okolí se budou objevovat agenti, které musíte co nejrychleji likvidovat. Také vám doporučujeme doplnit si munici, která leží na zemi vedle Ethana. Po krátké animaci se opět porozhlédněte po Sofii, která se bude v této části úrovně procházet po lešení přímo naproti vám. Jakmile se zastaví, tak se v její blízkosti objeví 2 agenti. Až je zastřelíte, opět ujde kus cesty a celé se to bude opakovat. Po jejím pádu z lešení použijte klasickou pistoli a prostřílejte se na nádvoří přímo pod ní. Odtud použijte vystřelovací lano na trubku visící na jeřábu.

## SANSARA PRISON

### 4.1 Main Entrance

Nejprve se zbavte kamery před skladištěm. Pak zlikvidujte vojáka stojícího vedle nákladního auta. Nyní vám zbývá jen voják obcházející celé nádvoří. Po jeho likvidaci můžete splnit první úkol. Na nádvoří najdete celkem čtyři bedny označené písmeny LM (jsou označené na radaru). Až je všechny pomocí dalekohledu vyfotíte, tak

po bednách v jihozápadním rohu vylezte na střechu malého skladiště. Přeběhněte na druhou stranu a otevřeným poklopem seskočte do hlavní budovy. V místnosti se skříňkami opatrně vykoukněte zpoza rohu a zneškodněte kameru u dveří. Pak vyjděte na chodbu a pokračujte do prvních dveří vpravo. Zde potichu následujte vojáka, který vám po chvilce ochotně nastaví záda. Dojděte až na konec místnosti a od dveří zneškodněte kameru hlídající celou vstupní halu. Pak přeběhněte pod kamerou ke dveřím s kontrolním panelem. Použijte na něj ELP a uvnitř zneškodněte další kameru. Zlikvidujte vojáka u počítače a ten pak použijte. Po krátké animaci vběhněte do otevřených kovových dveří.

### 4.2 Prisoner Transfer

Ve čtvercové hale budete muset zlikvidovat celkem tři vojáky. Díky stínu ve vstupní chodbě by to pro vás neměl být problém. Až bude vzduch čistý, dojděte ke kovové mříži, jejíž zámek přeříznete laserovou pilkou. Za krátkou chodbou přeřízněte zámek dveří vlevo a v malé kontrolní místnosti zneškodněte dalšího vojáka. V jejím rohu vidíte žlutý kontrolní panel s velkým šedým tlačítkem. Zmáčkněte ho a odemkněte si tak dveře, za kterými úroveň končí.

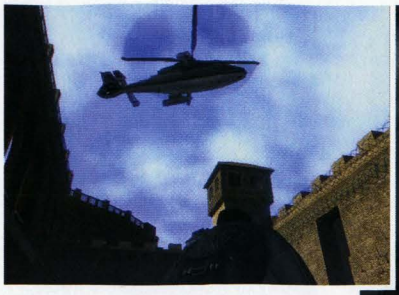
### 4.3 Communications Tower

Vejděte do věže a po římse vlevo dojděte až k žebříku. Slezte po něm dolů a aktivujte si noční vidění. Jděte k dalšímu žebříku a vlezte na něj. Počkejte si na delší mezeru mezi laserovými paprsky a rychle se sklouzněte dolů (zmáčkněte ◎). Dole vyskočte na žlutou římsu, po které můžete bezpečně přeručkovat až na další plošinu. Pomocí laserové pilky zničte žlutý kontrolní panel, čímž zneškodníte laserovou síť těsně nad zemí. Pokračujte podél stěny dál a seskočte na zem. Na zadní stěně druhé-

ho sloupu najdete žlutý kontrolní panel, kterým pomocí ELP zneškodníte automatickou věž s kulomety. K té pak doběhněte a přeřízněte její přívod elektřiny. Přímo naproti ní najdete na stěně kontrolní panel, který ovládá většinu pohyblivých paprsků uvnitř věže. Po jejich vypnutí vylezte na hromadu beden a použijte vystřelovací lano na trubku přímo nad vámi. Rychle si nahoru vytáhněte i nohy a přeručkujte nad římsu, na které se podél stěny protáhnete za další síť paprsků. Po jejím deaktivování pokračujte ke sloupu, na kterém je ovládací panel poslední pohyblivé sítě.

Na konci římsy se podívejte nahoru a uvidíte úchyt pro vystřelovací lano. Vytáhněte se o patro výš, rozhoupejte se a přeskočte na římsu. Zde vylezte na bedny a po žlutém okraji vyšší římsy přeručkujte až na její druhou stranu. Zde se vytáhněte nahoru a rychle zaběhněte za sloup vlevo. Pomocí ELP spusťte diagnostiku protější věže a běžte k ovládacímu panelu bližší věže. Přeřízněte její přívod elektřiny a pak pomocí ELP vypněte laserový paprsek pod žlutou trubkou. Podruhé spusťte diagnostiku protější věže a pak k ní přeručkujte. Přeřízněte její přívod elektřiny a přeručkujte zpátky. Za bednou vlevo seskočte na další bedny a pokračujte k žebříku přímo před vámi. Vylezte po něm nahoru a podívejte se nad sebe. Uvidíte žlutou trubku, na kterou se můžete vytáhnout širší mezerou mezi lasery. Vytáhněte nahoru nohy, přeručkujte po ní na druhou stranu a tam seskočte další mezerou na římsu.

Rychle se schovejte za sloup, na kterém vidíte kontrolní panel diagnostiky. Tím vyřaďte protější věž a na stěně pomocí ELP deaktivujte další lasery. Pak se vytáhněte na hák nad vámi a rovnou z lana vypněte poslední síť laserů. Seskočte dolů a podruhé spusťte diagnostiku. Přeběhněte po dřevěném můstku a zneškodněte věž. Pak zmáčkněte bílé tlačítko na konci římsy a z dřevěného můstku se vytáhněte na hák uprostřed stropu. Zhoupněte se na plošinu se dvěma bednami a na jednu z nich vylezte. Z této bedny se pak vytáhněte do patra nad vámi. Doběhněte k žebříku, po kterém vylezete do kontrolní místnosti. Použijte klávesnici před hlavním počítačem. Po krátké animaci se podívejte ke stěně vpravo a uvidíte malý kontrolní panel. Použijte ho a otevře se vám poklop v podlaze. Na hák nad sebou použijte vystřelovací lano a aktivujte noční vidění. Až se spustíte dolů, tak se nad vámi i pod vámi aktivuje laserová síť. Natočte se do horizontální polohy, spusťte se přímo mezi sítě a pak deaktivujte tři ovládací panely přímo před vámi. Vytáhněte se nahoru a pokračujte k dalšímu poklopu. Tentokrát se musíte před pohyblivou laserovou sítí vždy včas vytáhnout ke stropu. U posledního poklopu se vyhněte dvojicím laserových paprsků. Nakonec se vytáhněte zpět do kontrolní místnosti a na vyznačené místo na hlavním počítači umístěte bombu. Pak se stačí vytáhnout na hák z poslední animace.



### 4.4 Solitary Confinement

Po žebříku slezte do malé místnosti, ve které si musíte dát pozor na strážného za mříží. Zlikvidujte ho a dál pokračujte dveřmi, za kterými vás většinou ihned zpozoruje strážný stojící přímo před vámi. Doběhněte k němu a po jeho likvidaci vypněte alarm. Probojujte se až k automatické věži, u které se musíte schovat za nízkou zídkou. Jakmile přestane věž na chvilku střílet, přeběhněte za ni a odřízněte její zdroj elektřiny. Pak běžte k mříži, kterou si odemknete kontrolním panelem napravo od ní. Uvnitř stačí zlikvidovat dvojici kamer a jednoho hlídkujícího vojáka, kterého použijete na snímač otisků. Po rozhovoru s vězněm doběhněte k označeným dveřím.

### 4.5 Cell Block

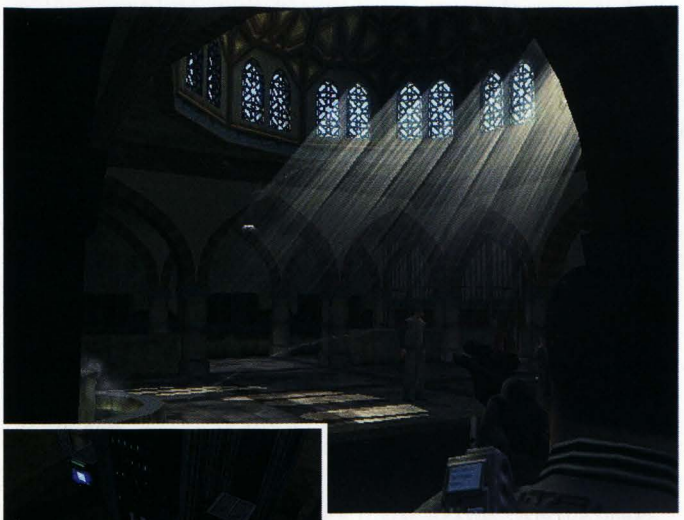
Doběhněte na roh, za kterým musíte nejprve zlikvidovat bezpečnostní kameru. Pak pomocí laserové pilky rozřízněte zámek na mříži a schovejte se do stínu za ní. Před vámi je vězeňský blok, kterým se musíte proplížit na druhou stranu. Hlídejte si cely, protože vás žádný vězeň nesmí zahlédnout. Zhruba z poloviny chodby zlikvidujte druhou bezpečnostní kameru. Pak pokračujte až ke kontrolnímu panelu, na který použije Ethan laserovou pilku. Objeví se strážný, kterého musíte zneškodnit a použít na snímač otisků označený na radaru. V malé kontrolní místnosti nejprve zlikvidujte dvojici vojáků a pak použijte počítač v rohu. Po krátké animaci opět doběhněte na konec bloku, kde vidíte na stěně ovládací panel odkrytý v průběhu animace. Tím si otevřete tajnou místnost, ve které musíte nejprve zlikvidovat posledního vojáka. Pak vejděte do označených dveří.

### 4.6 Neurotoxin Laboratory A

Vejděte na nádvoří, skrčte se a podél stěny vlevo dojděte až na jeho druhý konec. Po vyzvednutí vybavení se otočte, vypusťte Wasp a podél pravé stěny doleťte až k otevřenému vstupu do ventilace. Až doletíte do první místnosti, tak sleťte dolů a pokračujte do další krátké ventilace kousek od okna. Pak proleťte chodbou a vedle dveří se snímačem otisků vleťte do poslední otevřené ventilace. Uvnitř po krátké animaci zneškodněte Berkuta, za kterého se Ethan vzápětí převlékne. Dojděte k hlavnímu vchodu do laboratoře a voják ve strážnici vám otevře vnitřní dveře. Vejděte do strážnice a zneškodněte ho. Pak zvedněte jeho tělo, vyjděte na chodbu a pokračujte ke snímači otisků vpravo. Po odemknutí dveří tělo odhoďte a v první místnosti seberte na stolku vpravo injekční pistoli. Nyní musíte zlikvidovat všechny vojáky a vědce ve třech místnostech s nádržemi plnými neurotoxinu. Pak projděte kolem druhé strážnice do místnosti s doktorem Ivanescu. Po rozhovoru se vraťte do první místnosti a do injekční pistole naberte protijed z jediné světlé nádrže. Tento protijed musíte vstříknout do všech pěti nádrží s neurotoxinem (pokaždé si musíte znovu nabrat protijed). Pak opět navštivte doktora Ivanescu.

### 4.7 Neurotoxin Laboratory B

Vaším prvním úkolem je položit pět nálož na všechny nádrže s neurotoxinem. Nejprve se ale vypořádejte s vojáky, kteří vás napadnou. Postupně se prostřílejte všemi místnostmi až ke vchodu. Ve strážnici u hlavního vstupu najdete lékárničku a velkou bednu, která vám doplní náboje do pistole na maximum. Pokud jste položili všech pět nálož, tak vyběhněte ven a postřílejte všechny vojáky na nádvoří. Nejvíc



jich vyběhne ze dveří napravo od vás. Nezapomeňte ale také na vojáky na ochozu nad vámi. Až budou všichni mrtví, tak bude následovat krátká animace.

### 4.8 Shipping Docks Perimeter

Před sebou vidíte bedny plné munice pro pistoli s optikou. Seberte jednu z nich a vyběhněte na ochoz nad malým nádvořím. Po chvilce začnou dole vybíhat vojáci z několika směrů. Až je všechny postřílíte, tak musíte pomoci Jasmine s jejím postupem. Vlevo dole vidíte plot, za kterým se krčí. Střelte do sudů napravo od zamčených dveří a tím jí uvolníte cestu. Jakmile Jasmine vyběhne na nádvoří, začnou se o ni zajímat vojáci. Musíte ji krýt, dokud pro ni nepřiletí vrtulník. Pak vyběhne ze dveří vpravo voják, kterého se musíte rychle zbavit. Pak pokračujte na žebřík, který najdete ve věži za ním.

### 4.9 Shipping Docks Interior

Seberte si novou automatickou zbraň a vyběhněte na nádvoří. Zde budete muset zlikvidovat všechny vojáky, kteří se vám pokusí zabránit v útěku. Pokud budete mít problémy, zaběhněte do jedné z místností nalevo. Zde najdete velmi slušné zásoby munice a několik lékárniček. Až postřílíte všechny vojáky, tak se nad vámi objeví vrtulník. Použijte vystřelovací lano, kterým musíte zasáhnout úchyt na břiše vrtulníku.

## AERIAL INFILTRATION

### 5.1 Aerial Infiltration

Levým analogem kontrolujte směr pádu. Časový limit je dost přísný, takže si nemůžete dovolit žádné klidné plachtění. Pořádně se nakloňte a padejte co nejrychleji. Navigační čtverce jsou jen orientační, takže nemusíte proletět všemi. Rozhodně ale nesmíte minout ty s oranžovými šipkami. Až vám Luther nahlásí blížící se letadlo, tak se natočte tak, abyste mířili stejným směrem. Po dosažení jeho letové výšky aktivujte trysky, pomocí kterých musíte doletět k letadlu. Během přiblížení se ale budete muset vyhýbat raketám, které na vás vojáci vystřelí. Pro úhybné manévry vám doporučujeme pouze měnit výšku. Pokud totiž začnete kličkovat ze strany na stranu, tak se budete k letadlu přibližovat velmi pomalu. Až vás Luther upozorní na vaši vysokou rychlost, tak si vylétněte lehce nad úroveň letadla. Pak už se jen musíte trefit přímo do nákladového prostoru.

### 5.2 Algo's Headquarters

Nejprve se musíte prostřílet na druhou stranu nákladového prostoru. Zde najdete počítač, který musíte použít. Pak se vám aktivují tři body, na které musíte položit bomby. První dva jsou v horní části nákladového prostoru. Vylezte tedy po žebříku na ochoz po straně trupu a po dalším žebříku pokračujte do šachty, ve které je vyznačeno místo určené pro bombu. Postřílejte vojáky mezi bednami a pak to celé zopakujte na druhé straně. Třetí bombu musíte položit k ocasu letadla. Seskočte tedy dolů a u otevřených zadních dveří použijte vystřelovací lano na trubku nad vámi. Po ní přeručkujte až pod ocas, kde položíte poslední bombu. Nyní pomocí pistole s optikou postřílejte nové vojáky mezi bednami. Přeručkujte zpět a doběhněte k tlačítku označenému na radaru.

Dostanete se do další části letadla, kde nesmíte spustit alarm. Nejprve tedy zneškodněte kameru přímo před vámi a pak pomocí uspávací pistole zneškodněte dva vojáky v hlavní chodbě. Toho třetího zlikvidujte až po zneškodnění druhé kamery. Pomocí ELP se dostanete do označené místnosti. Rychle zlikvidujte dalšího vojáka a pak aktivujte noční vidění. Ovládací panel je za laserovými paprsky. Musíte se tedy prostřílet do nově označené místnosti. Zde přeřízněte kabel a vraťte se zpět k ovládacímu panelu. Po jeho použití je cesta do horních pater volná. Nyní se musíte prostřílet až do pilotní kabiny, kde shlédnete krátkou animaci.

### 5.3 Aerial Rescue

Vaším prvním cílem je získat padák. Pod sebou vidíte označeného jednoho z pilotů, takže se pěkně nakloňte a namiřte si to rovnou k němu. Cestou vás budou otravovat rakety, takže se pokuste o co nejrychlejší přiblížení. Pokud se dostanete do těsné blízkosti pilota, tak bude následovat animace s krádeží padáku. Vaším druhým úkolem je zachytit Sofii. Opět si to tedy namiřte co nejrychleji k zemi. Až se k ní ale přiblížíte, tak zpomalte. Pěkně se přibližte k naváděcímu čtverci a až se na obrazovce objeví kruhový ukazatel, tak svůj pád zbrzděte pomocí tlačítka **R1**.

### 5.4 Surma Rooftop

Nejprve se musíte prostřílet k žebříku, který najdete u druhé velké nádrže. Slezte po něm dolů a proběhněte pod nádrží. Za ní použijte vystřelovací lano na trubku přímo nad vámi. Po ní přeručkujte ke dveřím vlevo. V krátké animaci Algo aktivuje svůj maskovací systém. Seběhněte dolů na střechu a až se k vám přiblíží (na mokré střeše jsou jeho kroky docela dobře vidět), tak do něj nasypte pár kulek. Pak přeběhněte přes malý můstek a doběhněte k ventilaci vpravo. Skrčte se za ni a sledujte Alga, který pobíhá po můstcích přímo před vámi. Postřílejte vojáky na ochozu nad ním a pak si vezměte do ruky pistoli s optikou. Pokud jste v dobré pozici, tak můžete v klidu střílet, ale Algo vás nemůže zasáhnout. Střílejte do něj tak dlouho, dokud nevběhne do budovy vpravo. Pak postřílejte další vojáky na horních ochozech a následujte svůj cíl. Uvnitř budovy si doplňte zdraví a munici. Pak vyběhněte do velké haly, kde už Alga snadno rozstřílíte.

**Jakub Holý**

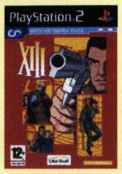
**Alarm**

**Pokud se vašim protivníkům podaří spustit Alarm, tak ve většině úrovní není nic ztraceno. Časem si dokonce zvyknete na to, že alarm opět bez problémů deaktivujete, takže se jeho spuštění vůbec nemusíte bát. Hlavní je mít stále přehled o umístění kontrolních panelů, kterými můžete alarm vypnout. Tyto žluté panely většinou najdete v bezprostřední blízkosti bílých tlačítek, kterými se alarm spouští. Zrušení poplachu pomocí EPL bohužel trvá několik vteřin, takže s tím musíte počítat. Většinou ale máte dost času na to, abyste ještě před jeho vypnutím postříleli všechny vojáky ve svém okolí.**

# XIII

**Prozradíme vám, jak zlikvidovat celou armádu,** pěkně jednoho vojáka po druhém...

INFO



■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1- 2
■ **VÝROBCE:** Ubi Soft ■ **RECENZE:** NERECENOVÁNO

Nový grafický styl v kombinaci se špatným ovládáním dává dohromady mírně nadprůměrnou hru.

### 1. Brighton Beach

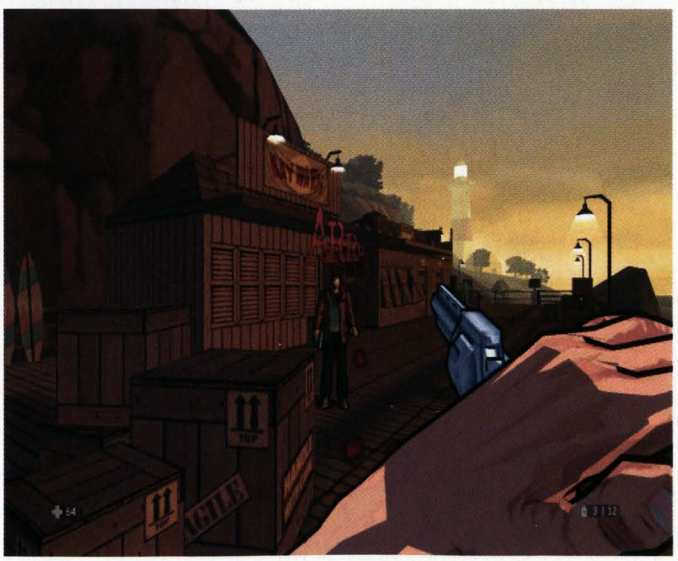
První ostrá mise začíná v malém domku pobřežní hlídky. Z těla Janet vyndejte několik házecích nožů a ze skříňky na stěně si vezměte lékárničku. Pak jděte do vedlejší místnosti a na stole vpravo seberte pistoli se zásobníkem. Za okny uslyšíte kroky jednoho z protivníků. Až přijde k oknu bez okenic, tak ho zastřelte a seberte mu jeho revolver. Vraťte se zpět do místnosti a na stole pod oknem najdete ležet klíč. Pomocí něj si můžete otevřít dveře v první místnosti (nejprve ale skrz dveře zastřelte protivníka, který stojí přímo za nimi).

Nyní vás čeká lineární část mise. Po molu pokračujte až k první odbočce. Na molu vpravo se vyplatí postřílet všechny protivníky a sebrat jejich zásoby munice. Pak se vraťte na molo vedoucí od domku pobřežní hlídky a pokračujte směrem doprava. Na molu a na skále vpravo se budou objevovat protivníci, takže se nudit nebudete. Po chvilce se prostřílíte až ke kotvišti několika jachet. Za nimi najdete malý domek a před ním určitě nepřehlédnete zaparkované auto. Jeden z protivníků, kteří se pohybují kolem domku, má u sebe klíč. Pomocí něj si můžete odemknout auto a ukončit tak první úroveň.

### 2. Winslow Bank

Ve vstupní hale běžte k přepážce vlevo. Bankovní úředník vás dovede do místnosti s bezpečnostními schránkami. Běžte na konec místnosti a otevřete označenou schránku, ve které je nastražená bomba. Po krátkém návratu do minulosti od schránky rychle utečte. Po explozi se k ní vraťte a prolezte dírou ve zdi. Doběhnete ke strážnému, který něco opravuje. Složte ho několika údery pěstí a vezměte si jeho revolver. Žádného strážného ale nesmíte zabít, takže na střelbu zatím zapomeňte.

Po schodech vyběhněte na ochoz se strážným, který k vám stojí zády. Pro likvidaci strážných je nejlepší použít židle nebo popelníky (složíte je jediným zásahem). Probojujte se až do ředitelovy kanceláře, kterou najdete na druhém konci ochozu. Uvnitř vyslechněte krátký telefonický rozhovor. Po něm vyjde ze dveří v rohu strážný, kterého se musíte rychle zbavit. Pak proběhněte ředitelovou kanceláří a pokračujte do velkého sálu, ve kterém mezi knihovnami hlídkují dva strážní. Až je zlikvidujete, tak u dveří v rohu vyskočte na malý stolek a prokopněte mříž ventilace. Šachtou se dostanete do místnosti se ženou stojící u velkého stolu.



Když se k ní přiblížíte, tak se objeví červená ikona, která znamená, že ji můžete použít jako rukojmí. Popadněte ji tedy pod krkem a na stole seberte magnetickou kartu. Tu použijte na malý ovládací panel u dveří a dostanete se na starý známý ochoz. Vlevo je skupinka strážných, od kterých byste se měli držet co nejdál. Couvejte směrem doprava a až se dostanete k výtahu, tak si ho pomocí magnetické karty otevřete. Až sjedete o patro níž, tak můžete rukojmí propustit. Vezměte si do ruky revolver, protože v tomto patře konečně narazíte na regulérní protivníky. Prostřílejte se až na schodiště, ze kterého vede napravo krátká chodba na požární schodiště. Zastřelte protivníka na balkónu přímo před vámi a seběhněte na ulici, kde budete zatčeni.

### 3. FBI Headquarters

Na stole vlevo seberte jeden z popelníků, protože vás čeká něco podobného jako v předchozí úrovni. V celé úrovni nesmíte zabít ani jednoho agenta FBI (poznáte je podle typické modré bundy). Vyjděte z místnosti a pokračujte do ventilace naproti dveřím. Na začátku úrovně budete muset zneškodnit několik agentů a ventilační šachty vám umožní dostat se jim do zad. Mírný postup končí u otevřených dveří malého přednáškového sálu. Zde totiž narazíte na prvního protivníka, kterého můžete zastřelit.

Prostřílejte se až k proražené díře ve zdi, která vede do opuštěného domu. Před vámi je několik velkých místností, ve kterých narazíte na pár skupinek protivníků. Ve třetí místnosti nejprve seběhněte po schodech do místnosti, ve které najdete pár užitečných věcí. Pak se vraťte zpět o patro výš a pokračujte do místnosti s dírou v podlaze. Jakmile se přiblížíte k jejímu okraji, tak se podlaha propadne. Včas se tedy stáhněte zpět a postřílejte protivníky pod sebou. Pak přes dvojici skříněk seskočte dolů a porozhlédněte se po sutinách, po kterých se můžete prostřílet zpět o patro výš. Pokračujte směrem doprava a prostřílejte se do dlouhé úzké chodby. U žebříku na jejím konci úroveň končí.

### 4. Rooftop

Vylezte za major Jonesovou, od které po rozhovoru dostanete vystřelovací hák s navijákem. Použijte ho na závěs přímo nad vámi a vytáhněte se na střechu sousedního domu. Běžte opět za majorem Jonesovou a na protějším domě se objeví dva střelci. Major zaběhne za malý přístřešek, kde vám předá odstřelovačku, pomocí které střelce na protější střeše snadno zlikvidujete. Pak použijte svůj vystřelovací hák na označený závěs a spusťte se na střechu pod vámi. Kryjte major Jonesovou, která sleze za vámi a odemkne dveře vedoucí do sousedního domu. Tím se prostřílejte až na další střechu.

Zde narazíte na další odstřelovače (na střeše s billboardem). Až je všechny zlikvidujete, tak přeskočte za Jonesovou na protější střechu. Následujte ji a po explozi granátu odrazte útok početné skupinky nepřátel. Po přeskoku do chodby v sousedním domě doběhněte až do místnosti, ve které po chvilce explodují dveře. Zlikvidujte všechny protivníky a až major Jonesová doběhne k bráně vedoucí na přistávací plochu, tak se otevřou dveře malého přístřešku vpravo. Zastřelte protivníka s brokovnicí a uvnitř zničte označený ovládací panel. Tím otevřete bránu a můžete pokračovat k vrtulníku. Postřílejte protivníky vybíhající ze stran a po doběhnutí k vrtulníku úroveň končí.

### 5. Emerald 1

Úzkým zasněženým kaňonem se prostřílejte až na silnici vedoucí do hlavní části základny. Použijte kuši s optikou a postřílejte vojáky hlídkující před tunelem vlevo. Pak se po silnici prostřílejte až k vratům, poblíž kterých probíhá zuřivá přestřelka. Nalevo od vrat vidíte malé dveře, kterými se dostanete do podzemního skladiště. Postřílejte všechny uvnitř a porozhlédněte se po lékárničkách a munici. Nepřestávejte při tom ale sledovat východ, protože do skladiště budou průběžně vbíhat menší skupinky protivníků. Na ochozu v prvním patře vás hra upozorní na ovládací panel, kterým zapnete napájení výsuvného mostu poblíž skladiště. Po jeho použití se budete muset ze skladiště prostřílet ven.

Běžte do malé strážní budky, ze které na vás vyběhne osamocený útočník. Zastřelte ho a uvnitř pomocí páky na ovládacím panelu vysuňte most. Ještě než přes něj ale přeběhnete, budete muset zlikvidovat odstřelovače na jeho druhé straně. Jeden hlídkuje na zdi přímo nad bránou za mostem a druhého najdete na skalní římse nalevo od mostu (zlikvidujte je přímo ze strážní budky). Pak most v klidu přeběhněte

## OVLADÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** Pohyb
**Pravý analog »** Míření
**Křížek »** Interakce s okolím/nabíjení zbraně
**Kolečko a Čtvereček »** Přepínání zbraní
**Trojúhelník »** Rychlé použití lékárničky
**R1 »** Střelba
**R2 »** Sekundární střelba
**L1 »** Skákání
**L2 »** Skrčení
**Směrové šipky do stran »** Přepínání aktivních předmětů
**Směrové šipky nahoru a dolů »** Centrování pohledu

a postřílejte vojáky v domku nalevo. Posbírejte další zásoby munice a potom vyskákejte po bednách na střechu domku. Přímo nad sebou uvidíte úchyt, na který můžete použít svůj vystřelovací hák. Na skalní římse pak pokračujte do ventilační šachty, kterou se dostanete do základny.

### 6. Emerald 2

Před vámi je velmi obtížná mise. Vaši protivníci totiž nesmí za žádnou cenu spustit alarm (tlačítka pro jeho spuštění jsou na každém rohu, takže budete muset postupovat s maximální opatrností). Vylezte z ventilace a pokud nemáte dostatek šípů do kuše, tak si je můžete u beden vpravo doplnit. Pak bedny obejděte a vpravo uvidíte dveře, které si můžete odemknout pomocí paklíče. Za dveřmi stojí skupinka budov, mezi kterými hlídkuje několik vojáků. Pomocí kuše je jednoho po druhém postřílejte (pozor na dvojice, které na sebe vidí).

Až budou všichni hlídkující vojáci mrtví, tak běžte ke strážní věži ve vzdálenějším rohu. Vedle ní stojí malá budka, na které svítí červené světlo. To znamená, že uvnitř je jeden ze čtyř generátorů, které musíte zničit. Pomocí paklíče si odemkněte a označený generátor zničte. Pak běžte podél skály k budově, uvnitř které slyšíte hlasy dvou vojáků. V té je umístěn druhý generátor. Paklíčem si odemkněte dveře a s brokovnicí v ruce vtrhněte dovnitř. Než se vojáci rozkoukají, tak je oba zastřelte. Pak zničte generátor a vraťte se na místo, kde jste na začátku vylezli z ventilace.

Na levé straně silnice vidíte spoustu beden. Postupujte mezi nimi a dejte si pozor na hlídkujícího vojáka. Po chvilce dorazíte k malé budově, do které se dostanete opět pomocí paklíče. Uvnitř brokovnicí zlikvidujte dvojici překvapených vojáků a zničte třetí generátor. Postupujte dál mezi bednami a před další budovou si počkejte na hlídkujícího vojáka. Až ho zabijete, tak pokračujte dál a zabijte posledního vojáka před velkou bránou. U ní je malý přístřešek s posledním generátorem. Běžte do budovy za vojenskou cisternou a prostřílejte se k žebříku, po kterém vylezete na střechu nad bránou. Zabijte posledního vojáka v úrovni a na druhém konci střechy použijte vystřelovací hák na závěs přímo před vámi. Spusťte se na plošinu pod vámi a ventilací proniknete do základny.

### 7. Emerald 3

Ventilací se propližte až k mříži, kterou si vyslechnete rozhovor dvou důstojníků. Po jeho ukončení prorazte mříž na konci ventilace a seskočte do místnosti, ze které musíte pokračovat do chodby plné vojáků. Pokuste se je nalákat k sobě, protože ven vyběhnout nemůžete. Až bude kolem relativní klid, můžete se pustit do prohledávání okolních chodeb. Vaším cílem je velký nákladní výtah, kterým vyjedete o patro výš. Postřílejte vojáky hlídkující na chodbě a u dveří vedoucích směrem k vězení vyskákejte po bednách k mříži ventilace.

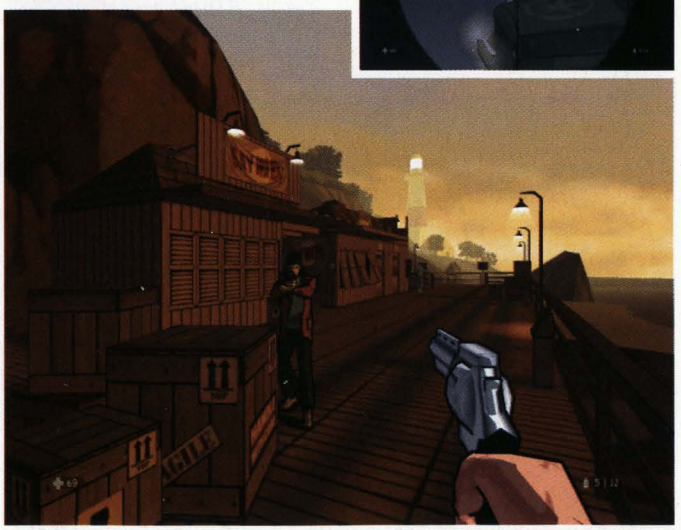
Uvnitř šachty vylezte po žebříku až do nejvyššího patra, kde najdete úzkou šachtu se sršící elektřinou. Kuší zastřelte vojáka v místnosti pod vámi a pak použijte vystřelovací hák na úchyt nad vámi. Až bude elektřina na chvilku vypnutá, tak se spusťte dolů. Zastřelte vojáka na ochozu a malými dveřmi projděte do kanceláře, kde najdete na stole ležet magnetickou kartu. Pomocí té si otevřete velké dveře vedoucí na chodbu (ta se mezitím zaplnila nově příchozími vojáky). Pak se prostřílejte ke dveřím vedoucím směrem k vězení.

Pokračujte do místnosti vpravo a prostřílejte se do další chodby. Kousek před jejím koncem budete mít dvojité dveře, za kterými je ložnice s několika vojáky (ve skříňkách je spousta zajímavých věcí). V malém skladišti na samotném konci chodby vyskákejte po bednách k mříži ventilace a tou prolezte až do vězení. Pomocí paklíče osvoboďte generála Carringtona. Vaším posledním úkolem bude doprovodit ho k východu. Generál ke dveřím naláká jednoho z vojáků. Až otevře dveře, tak ho zastřelte a na chodbě přímo ze dveří odrazte útok skupinky vojáků směrem zleva. Pak následujte generála a prostřílejte se až k východu.

### 8. Emerald 4

Následujte generála a doběhněte až ke konci plotu. Přímo před vámi je stanice lanovky. Nejprve vám doporučujeme pomocí kuše zlikvidovat tři vojáky hlídkující v okolí stanice. Až budou mrtví, tak běžte k hlavnímu vchodu a počkejte si, až bude voják hlídkující u dveří procházet kolem (poslouchejte jeho kroky). Pak vpadněte dovnitř a zastřelte ho. Zlikvidujte jeho kolegu za pytli s pískem a pokračujte do dveří vpravo. Proběhněte krátkou chodbou a v následující místnosti zastřelte posledního vojáka. Ten by u sebe měl mít magnetickou kartu. V místnosti si všimněte skříňky se žlutým trojúhelníkem. Do té budete muset vložit pojistku.

Vyběhněte ven a pokračujte k malé budově kousek od stanice. Je to skladiště, do kterého se dostanete pomocí magnetické karty. Uvnitř seberte na stole pojistku a vyběhněte ven. Zaujměte vhodnou pozici a zlikvidujte tři přibíhající vojáky (generál musí přežít). Pak běžte do stanice a použijte pojistku na rozvodnou skříňku. Nyní musíte přivolat lanovku. Z místnosti nalevo od vchodu vyběhněte po schodech na střechu a v řídící místnosti zatáhněte za páku na ovládacím panelu. Doběhněte k lanovce a generál vás upozorní na nový útok. Zastřelte vojáka útočícího na generála a pak se porozhlédněte po jeho kolegovi (bývá na střeše). Po jeho zastřelení se vraťte ke generálovi a s ním nastupte do lanovky.



### 9. Rocky Mountains

Po zásahu raketou se lanovka zastaví a generál uteče po laně. Pomocí odstřelovačky budete muset zlikvidovat trojici vojáků a nákladního auta. Nejprve zastřelte vojáka s raketometem (dřepí přímo na autě) a pak zlikvidujte jeho kolegy. Po žebříku vylezte na střechu kabiny a použijte vystřelovací hák na úchyt přímo před kabinou. Spusťte se dolů a odrazte útok skupinky vojáků. Generál se bude poměrně slušně krýt, ale nesmíte k němu nikoho pustit. Co nejrychleji zastřelte vojáka s raketometem na skalní římse před vámi. Generál se schová v jeskyni a vy ho musíte krýt před další vlnou útočníků.

Až všechny zlikvidujete, tak generál vyběhne z jeskyně a bude pokračovat do úzkého kaňonu. Kryjte ho a on vás po chvilce upozorní na dalšího vojáka s raketometem přímo před vámi. Zastřelte ho a kryjte další generálův postup. Po chvilce se dostanete do blízkosti vrtulníku. Generál odběhne vyřešit nějaký problém a vy mezitím musíte krýt vrtulník. K tomu se výborně hodí kulomet stojící přímo před vrtulníkem. Až vás generál opět zavolá, běžte ke kabině vrtulníku, kde tato nepříjemná úroveň končí.

### 10. Kellownee Lake 1

Na rozcestí si vyberte libovolný směr. Po chvilce dojdete ke skupince protivníků, kteří se po krátkém rozhovoru rozdělí. Počkejte si na jednu z dvojic a zlikvidujte je. Pak si počkejte na druhé dva a pokračujte dál. Dojděte až k řece, kde na vás zaútočí dvojice protivníků stojící u motorového člunu. U začátku kry najdete vlevo úzkou pěšinku, kterou můžete pokračovat dál. Postřílejte početnou skupinku nepřátel postávajících kolem zmrzlé mrtvoly a pokračujte až k malé chatrči, kde nad vámi přeletí major Jonesová. Vraťte se až ke zmrzlé mrtvole a za ní zahněte doleva. Seběhněte k řece a po krách přeskákejte na druhý břeh.

Zastřelte dvojici protivníků a pokračujte až k potoku, před kterým musíte zabočit doprava. Zastřelte osamoceného protivníka u dřevěného zábradlí. Pak se otočte zády k zábradlí a držte se pravého svahu. Projděte mezi stromky a po krátké animaci budete muset postřílet skupinku protivníků, kteří vás dokonale obklíčili. Pak pokračujte až k malému vodopádu, pod kterým musíte rychle proběhnout. Až budete dál postupovat po skalní římse, tak se připravte na protivníka, který vás napadne ze skály na protějším břehu. Pak stačí doběhnout na konec úrovně.

### 11. Kellownee Lake 2

Doběhněte až do chaty, ve které na vás čeká Kim. Po krátkém návratu do minulosti bude chata napadena a Kim uteče zadním východem. Vaším úkolem je krýt její ústup. V dřevěné lavici v rohu místnosti najdete kulomet, který vám bude platným pomocníkem. Počkejte uvnitř chaty na několik protivníků, kteří vběhnou dovnitř. Pak z oken postřílejte protivníky rozmístěné na okolních svazích. Po chvilce přiletne vrtulník se dvěma střelci. Pokračujte v jatkách a zlikvidujte všechny protivníky v dohledu. Až budou všichni v okolí chaty mrtví, u zadního východu explodu-je raketa a vy můžete vyběhnout ven. Postřílejte se až na konec údolí, kde vás zavalí lavina.

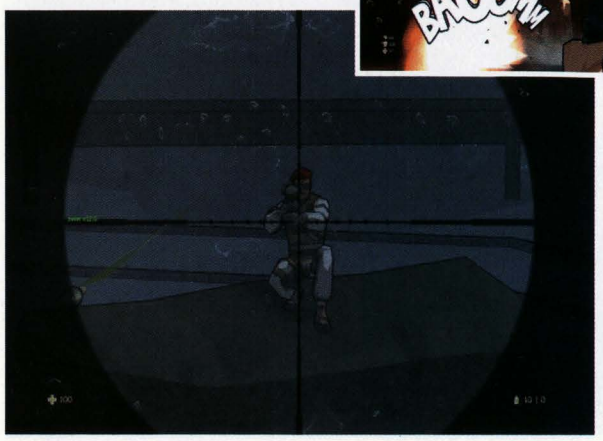
### 12. Plain Rock 1

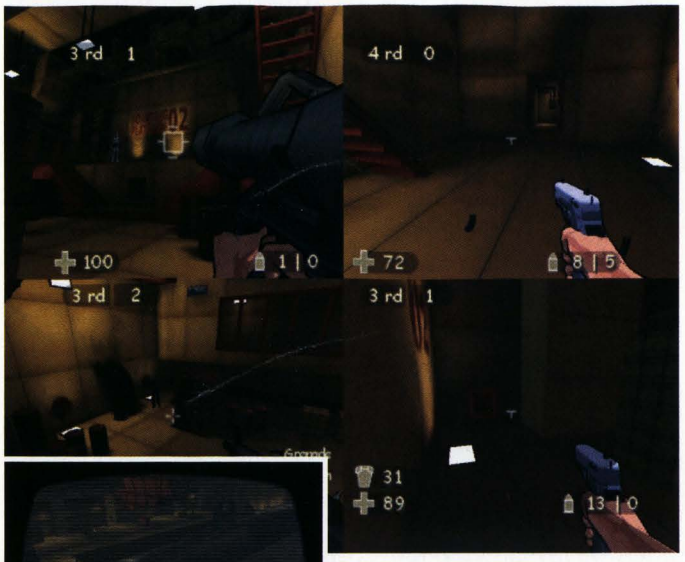
Až vaší celu po úvodní animaci otevřou, tak následujte dozorce do sprch. Zde použijte láhev nebo koště na likvidaci prvního strážného. Pak se podobně zbavte i toho druhého a jeho klíč použijte na odemčení dveří vedoucích do malého kumbálu. Rozbijte nejbližší papírovou krabici a po dalších bednách vyskákejte až k mříži, kterou se dostanete na ventilaci. Po té přeběhněte a přeskákejte k další staré mříži na druhé straně místnosti. Ventilací prolezete až do místnosti, ve které můžete seskočit rovnou na hlavu strážného. Na stole seberte zbraň a zastřelte jeho kolegy na chodbě. Mrtvým strážným seberte klíče a po schodech vyběhněte k celám. Pokračujte do dveří vpravo nebo vlevo. Vyběhněte po schodech a pokračujte k mříži vedoucí do velké kruhové haly. Odemkněte si mříž a postřílejte strážné kolem. Jeden ze strážných má u sebe další klíče. Pak prohledejte dvě malá skladiště po stranách haly (najdete v nich odstřelovačku a lékárničku) a pokračujte do další chodby. Prostřílejte se až k výtahu, kterým vyjedete do nejvyššího patra. Další kruhovou halou se musíte prostřílet k prvním dveřím vlevo (blok A). Zde najdete v místnosti plné přístrojů průlez do chodby vedoucí k hluboké šachtě. Začněte lézt po žebříku dolů a nakonec spadnete do vody, ve které končí tato úroveň.

### 13. Plain Rock 2

Z věznice jste se dostali do blázince. Zde si musíte dávat pozor na lékaře a sestry, které nesmíte zabíjet. Vyběhněte z koupelny a za dvojitými prosklenými dveřmi vlevo najdete místnost se strážným. Zastřelte ho a na stole u okna seberte magnetickou kartu. Pak opět proběhněte dvojitými prosklenými dveřmi a zahněte doleva. Pomocí karty se dostanete až do dlouhé chodby, která pomalu zatáčí doprava. Zde narazíte na větší množství strážných (můžete procházet také pokoji napravo). Na konci chodby se dostanete malou místností do haly s prosklenou ordinací.

Postřílejte strážné kolem a v ordinaci si vysuňte jeden ze šuplíků. Přes něj můžete vyskočit na skříňku, ze které se dostanete do ventilace. Pokračujte až do temné místnosti, ve které se s vámi propadne podlaha. Čeká vás souboj s doktorem Johanssonem. Až ho zabijete, běžte k jeho psacímu stolu, za kterým najdete ve stěně sejf. Po krátkém návratu do minulosti ho otevřete a vezměte si zpět své věci. Pak odemkněte celu se zamčenou sestrou, která vám bude opravdu vděčná. Vezměte si ji jako rukojmí a počkejte, až do místnosti vejde strážný. Nyní se musíte pro-






střílet zatočenou chodbou zpět do recepce, kolem které jste prošli na začátku úrovně. Zde počkejte, až vám strážný otevře dveře vedoucí ven.

### 14. Plain Rock 3

Běžte kaňonem směrem od sanitky a dostaňte se do zdánlivě slepé uličky. Použijte vystřelovací hák na úchyt přímo nad vámi a pokračujte dál. Postřílejte pár prvních protivníků a pak se pomocí vystřelovacího háku vytáhněte na další skálu. Pokračujte v likvidaci protivníků na okolních skalách. Za bednou s vybavením se kaňon trochu rozevře. Zde jsou na okolních skalách rozmístěni tři střelci s raketomety. Pomocí odstřelovačky snadno zlikvidujete ty dva vlevo. Pak se vraťte k bedně s vybavením a přes ní vyskočte na skálu, odkud skrz soutěsku zastřelíte třetího raketometčíka. Pokračujte po skalní římse směrem od raketometčíků a doběhněte až na konec římsy u pravé skalní stěny, odkud se dostanete po skalních obloucích k první lanovce.

Svezte se na římsu se dvěma protivníky a pak seskákejte do propasti pod vámi. Na konci této propasti najdete tunel, kterým se dostanete na druhý konec rozšířeného kaňonu. Postřílejte další raketometčíky a vyběhněte k dřevěným troskám, od kterých se musíte lanovkou přesunout na protější římsu. Po té pokračujte směrem doprava a postřílejte se až k další lanovce. Před vámi je poslední část kaňonu. Postřílejte se davy nepřátel až na jeho konec kaňonu, kde vyběhnete na římsu s poslední lanovkou. Tou se svezte ke vchodu do dolu a vejděte dovnitř. Zabočte do chodby vlevo a na jejím konci rozkopejte zatlučená prkna.

### 15. Plain Rock 4

Před vámi je další kaňon. Prorazte si cestu ven a z trosek dřevěné budovy postřílejte protivníky pod sebou. Pak se sklouzněte po lanovce a seběhněte po kolejích až na dno kaňonu. Připravte si odstřelovačku, protože na skalních římsách před vámi se bude objevovat spousta protivníků. Postřílejte se až k zákrutě, za kterou vás na protější římse čeká raketometčík. Až bude kolem klid, tak se pomocí vystřelovacího háku vytáhněte na římsu, po které musíte pokračovat dál. Postřílejte se až za další zákrutu, kde opět naplno využijete odstřelovačku. Nejprve postupujte po římsách a všechny protivníky postřílejte seshora. Pak seskákejte po obřích skalních schodech až na dno hlubokého kaňonu a doběhněte k žebříkům, po kterých vyšplháte až ke starám ruinám. Zde si musíte dávat pozor. Protivníci se budou objevovat ve třech hlavních věžích a někteří z nich budou vyzbrojeni raketomety. Pokuste se dostat na římsu naproti ruinám a co nejvíce protivníků odtud postřílet odstřelovačkou. Pak vylezte až do věže úplně vpravo. Ve druhém nejvyšším patře najdete otvor zablokovaný prkny. Prorazte si cestu dál a u letadla zastřelte protivníka, který vyběhne na římsu nad vámi. Nyní stačí doběhnout k letadlu.

### 16. SPADS Military Base 1

A je zde další úroveň, ve které vaši protivníci nesmí spustit poplach. Seskočte do vody a plavte směrem k reflektoru. Ve vodě pod ním je vstup do potrubí, kterým proplavete do malé jeskyně. Počkejte na ukončení rozhovoru dvou vojáků a až odejdou, tak se pomocí vystřelovacího háku vytáhněte nahoru. Porozhlédněte se po ovládacím panelu, kterým si otevřete další potrubí. Z krytu zabijte vojáka na můstku a seskočte zpět do vody. Dalším potrubím doplavte k první odbočce a v malé jeskyni napravo se nadechněte. Pak proplavte až k díře v potrubí, kterou se dostanete na skalní římsu.

Odtud můžete nejprve pomocí kuše zlikvidovat hlídky na dvou mostech. Pak použijte vystřelovací hák na závěs pod bližším mostem a zhoupněte se na malou římsu na pravé stěně. Stejným způsobem se pak pomocí závěsu pod druhým mostem zhoupněte na malou římsu na protější stěně. Úzkým tunelem se doplazte až k plotu, kde vyslechnete krátký rozhovor. Pak pokračujte ke kouřícímu otvoru vpravo a po žebříku slezte dolů.

### 17. SPADS Military Base 2

Doplavte až ke stěně a dál pokračujte pod vodou. Na konci tunelu vylezte po žebříku do umývárny a pak prohledejte skříňky v ubikaci. Rovnou ze dveří se pokuste kuši postřílet co nejvíce hlídkujících vojáků. Pokud některý z nich spustí poplach, tak není nic ztraceno. Pořád se můžete ještě prostřílet. Pak pokračujte do velkého skladiště. Stejným způsobem vyčistěte další dvě části tábora. Z té třetí projdete garáží ke skupince vojenských stanů. Vaším hlavním cílem je béžový generálův stan. Opět postřílejte všechny hlídkující vojáky a tentokrát jejich mrtvoly odneste někam do ústraní. Pak v generálově stanu umístěte do interkomu štěnici a zaběhněte do chodby, která vede do zadní části stanu.

Počkejte, dokud neskončí tajná schůzka. Pak se vraťte ke generálovu stolu, na kterém leží magnetická karta. Seberte ji a postřílejte se ke skladišti se zamčenými dveřmi. Pomocí karty si odemkněte a projděte do poslední části tábora. Zase vás čeká likvidace všech hlídkujících vojáků. Až bude kolem klid, tak pokračujte k zadnímu vchodu do muničního skladu. Prostřílejte se dovnitř a v hlavní hale se porozhlédněte po označeném místě, na které musíte položit časovanou bombu.

### 18. SPADS Military Base 3

Začínáte u zničeného muničního skladiště. Nestřílejte na vojáka před vámi. Místo toho běžte směrem ke strážní budce, u které stojí zřícenina s těžkým kulometem. Použijte ho a přímo před vámi vyběhne ze skladiště skupinka vojáků. Pomocí kulometu budete muset odrazit několik útoků. Až bude kolem klid, tak pokračujte starou známou cestou. Budete se totiž muset prostřílet táborem zpět k budově, ve které jste vylezli z kanálu. Zde už na vás čeká plukovník Mac Call, který vás vřele přivítá. Při souboji s ním si radši udržujte odstup, protože přestřelka na větší vzdálenost je výhodnější pro vás. Až ho zabijete, tak mu vezměte klíč od další části základny. Na jednom konci prostranství uvidíte pootevřenou bránu, za kterou jsou vpravo malé dveře. Ty si odemknete plukovníkovým klíčem.

### 19. SPADS Military Base 4

Pomalu postupujte chodbami, ve kterých hlídkuje pár vojáků. Po chvilce se dostanete do krátké červené chodby, za kterou uvidíte skupinku vojáků. Všechny najednou snadno zlikvidujte jediným granátem z útočné pušky. Nyní se před vámi začnou pomalu zasouvat obrovské bezpečnostní dveře. Budete muset proběhnout několika halami, dokud se nedostanete k prvnímu checkpointu (pokud se dveře zavřou, tak se kolem porozhlédněte po červených dveřích). Zastřelte vojáky u nákladního auta a stáhněte se směrem doprava. Na konci chodby počkejte mezi bednami na několik útočníků, které z dobré pozice snadno zlikvidujete.

Postupujte dál a hra vás upozorní na zavírající se dveře. Bohužel se zavírají příliš rychle, takže pod nimi nestihnete proběhnout. Začněte se tedy vracet a postřílejte se k červeným dveřím,

které uvidíte v levé stěně. Kontrolní místností se prostřílejte na ochoz nad rozlehlým skladištěm. Přímo z něj postřílejte vojáky pod sebou a pak na jeho levém konci použijte vystřelovací hák. Prostřílejte se ke kontejnerům vpravo, mezi kterými najdete červený žebřík. Vylezte nahoru a doběhněte k mřížím ventilace. Uvnitř se opět pomocí vystřelovacího háku spustíte dolů. Nyní se musíte prostřílet k ponorce. Až budou všichni vojáci a námořníci v doku mrtví, tak co nejblíže zádi ponorky seskočte do vody a doplavte až k zadnímu hloubkovému kormidlu. Přes něj se dostanete na ponorku a můžete seskočit do zeleně osvětlené vstupní šachty.

### 20. USS Patriot 1

Běžte do dveří vpravo a v další místnosti slezte po žebříku o palubu níž. Běžte ke dveřím vedle žebříku a počkejte si, až v malém okénku uvidíte záda hlídkujícího námořníka. Pak dveře otevřete a vejděte do strojovny. Na můstku vlevo vidíte námořníka, který se stále dívá jedním směrem. Zastřelte ho (použijte kuš nebo pistoli s tlumičem) a potichu projděte pod námořníkem hlídkujícím nad vámi. V další místnosti u dveří počkejte, až v malém okénku uvidíte záda technika i kapitána. Pak vejděte do sekce raket a pomalu dojděte na její druhou stranu. Počkejte, až kapitán odejde, a pak škvírou mezi zábradlím zastřelte námořníka, se kterým mluvil. Zbavte se technika a dveřmi na levoboku se vraťte do strojovny.

Zastřelte námořníka na pravoboku. Pak pokračujte do místnosti se žebříkem a vylezte o palubu výš. Strojovnou proběhněte do místnosti, kterou můžete pokračovat do sekce raket. Z té pokračujte dveřmi na levoboku na do místnosti s vysílačkou. Po animaci s kapitánem a krátkém návratu do minulosti běžte k vysílačce a použijte ji. Po rozhovoru s major Jonesovou pokračujte dál na příď. V ložnici mužstva zastřelte hlídkujícího vojáka a na jejím konci zaběhněte do kajuty vpravo. Zavřete dveře a schovejte se za závěs vedle dveří.

### 21. USS Patriot 2

Jste prozrazeni, takže už si nemusíte dělat starosti s hlukem. Vytáhněte útočnou pušku a důvěrně známou částí ponorky se prostřílejte přes místnost s vysílačkou a sekci s raketami až do strojovny. Držte se vlevo (na pravoboku) a v místnosti za strojovnou můžete slézt po žebřících o dvě patra níže. Nyní musíte postupovat směrem k přídi. Prostřílejte se tedy opět strojovnou a pokračujte dál až do kuchyně a jídelny. Za tou najdete místnost s torpédy, kde na vás čeká kapitán Edelbright. V krátkém a poměrně snadném souboji ho zastřelte a získejte od něj klíč, kterým si odemknete poklop vedoucí o palubu výš. Zde se prostřílejte na můstek, za kterým najdete na levoboku chodbičku s kapitánovou kajutou. Uvnitř leží na stolku klíč od torpédometu. Vraťte se do místnosti s torpédy a klíč použijte na panel u pravého torpédometu. Pak si do něj vlezte.

### 22. AFMD-10 1

Doplavte k žebříku u přídě ponorky. Po něm vylezete do skladiště, ve kterém samozřejmě hlídkuje několik vojáků. Vaším úkolem bude prostřílet se několika halami směrem k zádi ponorky. V poslední hale narazíte na opravdu tuhý odpor, takže se pokuste využít granáty, kterých zde najdete opravdu požehnaně. Až budou všichni vojáci mrtví, tak vylezte po žebřících na nejvyšší ochoz. Zde najdete velký ovládací panel, na kterém je označen jeden přepínač. Použijte ho a rozhýbejte tak jeřáb nad ponorkou. Bohužel se na střeše doku objeví několik vojáků, které nejlépe zlikvidujete pomocí kuše.

Přeskočte na náklad torpéd a všimněte si označeného závěsu přímo nad zádí ponorky. Použijte svůj vystřelovací hák a na laně se zhoupněte do prosklené kontrolní místnosti (stál na ní jeden z vojáků). Uvnitř použijte tlačítko na ovládacím panelu. Pak dostanete za úkol sabotovat ponorku. Seskočte tedy do vody, kde musíte umístit bombu na pravý šroub. Pak rychle vylezte na břeh po žebříku napravo od ponorky. Na bedně seberte nějaké harpuny a po explozi skočte zpět do vody. Nyní musíte podél trupu ponorky doplavat k její přídi. Cestou narazíte na potápěče, které zabije jediný zásah harpunou. U přídě ponorky proplavte kruhovým potrubím až do šachty se žebříkem.

### 23. AFMD-10 2

Po dřevěných bednách vyskákejte do kanceláře v rohu velkého skladiště. Vyběhněte z ní na ochoz, ze kterého můžete postřílet většinu vojáků v hale. Až zlikvidujete všechny vojáky, tak se otevřou vrata vedoucí z haly. Ven ale zatím nevybíhejte. V kontrolní místnosti na konci haly pákou uvolněte zavěšený kontejner. Nyní můžete po závěsech pod stropem přeskákat až ke druhému zavěšenému kontejneru, na kterém najdete raketomet. Ten budete ještě potřebovat.

Prostřílejte se ven a dál pokračujte směrem doprava. Zastřelte vojáka na strážní věži a až bude kolem klid, vejděte do přízemí věže a v jejím prvním patře zatáhněte za páku na ovládacím panelu. Tím si prorazíte zeď dalšího skladiště. Vyběhněte ven a po bednách vyskákejte dovnitř. Pokračujte doprava, kde musíte postřílet všechny vojáky v hale s vrtulníkem. Po žebříku vylezte na ochoz za vrtulníkem a v kanceláři na jeho konci najdete magnetickou kartu. Tou si otevřete dveře v přízemí. Venku vás ale čeká souboj s vrtulníkem. Jedinou platnou zbraní je raketomet. Venku a v dalším skladišti u zakotvené lodi najdete dostatek raket. Po zničení vrtulníku doběhněte po nábřeží až k přijíždějícím policejním vozům.

### 24. Bristol Suites Hotel

Vyjděte z výtahu a běžte k první křižovatce chodeb. Zlikvidujte hlídkující ženu a její tělo odneste do jednoho ze dvou kumbálů v chodbě. Pokračujte k dvojitým dveřím, kterými se dostanete do prádelny. Zastřelte dalšího protivníka a zavřete za sebou dveře. Chodbou později půjde jeden z protivníků a nesmí najít žádnou mrtvolu. Pokud by spustil poplach, celá akce ztroskotá. Za prádelnou zlikvidujte další ženu a v následující místnosti si vezměte z věšáku vpravo klíč od pokoje 41. Vyjděte na chodbu a až zlikvidujete dalšího protivníka, tak ho schovejte třeba do místnosti s klíči (také na této chodbě nesmí zůstat ležet mrtvola).

Jděte do pokoje 41 a zavřete za sebou dveře. Dojděte k oknu a svůj směrový mikrofon namiřte na muže v protějším okně (zmáčkněte střelbu). Sledujte ho a vyslechněte jeho rozhovor s dvojicí dalších mužů. Po vašem prozrazení vyběhnete na chodbu a prostřílejte se do místnosti vedle té s klíči. Uvnitř otevřete označenou skříňku a pákou vypněte napájení výtahu. Vraťte se na chodbu a pokračujte doleva. Prostřílejte se k agentům FBI a vlezte do otevřeného výtahu. Po žebříku vylezte do ventilační šachty, kterou se dostanete do místnosti nad hernou. Stropním oknem zastřelte Winslowa. Pak seskočte dolů a jeho klíčem odemkněte dveře na chodbu. Vaším posledním úkolem je zabít Willarda, který pobíhá po okolních chodbách.

### 25. Willard's Estate 1

Před dodávkou najdete světlejší listy, kterými si můžete prorazit cestu do bludiště tvořeného živými ploty. Vaším prvním úkolem je prostřílet se na jeho druhou stranu, aniž by vaši protivníci spustili poplach. Můžete použít i hlučnější zbraně, ale pokud některý z protivníků začne používat vysílačku, tak ho včas zastřelte. Za malým prostranstvím s fontánou pokračujte do protějších dveří a po likvidaci dalšího protivníka skočte do malého bazénku s leknínky. Podvodním tunelem proplavte do studně, ze které musíte vylézt opravdu opatrně. Kolem ní totiž hlídkují dva protivníci. Pak se porozhlédněte po mezeře v mříži a mezi listy se protáhněte na břeh moře.

Po skalní římse dojděte k široké mezeře, kde se dál dostanete pomocí vystřelovacího háku. Na druhé straně pokračujte rovně a opět si prorazte cestu světlejšími listy. Před vámi je prostranství před domem. Kuší zastřelte muže hlídkující u fontán a pak postřílejte trojici přímo před sídlem. Když se postavíte před hlavní vchod, uvidíte vpravo dveře vedoucí k malé kapličce. V té zezadu rozkopejte kříž, který prorazí desku v podlaze. Seskočte do podzemí.

### 26. Willard's Estate 2

Chodbou projděte do zasedací místnosti, kde musíte zabít dvojici hlídkujících protivníků. Další chodbou se pak dostanete do velké haly se dvěma schodišti. Na dlouhých ochozech zde hlídkují další dva protivníci, kterých se budete muset zbavit. Pak pokračujte na protější ochoz, ne jehož levém konci najdete odemčené dveře. Na chodbě zabijte dalšího protivníka, od kterého získáte klíč. Dveřmi vpravo vyběhněte do haly a po schodišti vyběhněte na protější ochoz.

V kanceláři za mříží najdete v šuplíku psacího stolu magnetickou kartu. Vraťte se s ní do chodby s červeným kobercem a otevřete si velké dveře vedoucí do haly s kamenným sloupem.

Dole stojí dva protivníci. Jeden z nich se dívá přímo na ochoz, takže ho budete muset střelit rovnou od dveří. Pak rychle zabijte i jeho kolegu, než stačí spustit poplach. Seběhněte dolů a dveřmi v rohu projděte do malého ateliéru. Zde najdete kousek sochy, se kterým se musíte prostřílet zpět do haly. Nyní můžete vložit kousek sochy do přední strany kamenného sloupu, čímž si v protějším rohu otevřete tajné dveře vedoucí na točité schodiště.

### 27. Willard's Estate 3

Projděte sklepem a v následujících prostorách potichu zabijte několik hlídkujících protivníků. Po chvilce se dostanete do široké chodby s osvětlenými stěnami. Až i zde zlikvidujete všechny protivníky, tak se díky závěsu na začátku chodby vytáhněte na vystřelovacím laně do chodby vlevo. Zastřelte protivníka, který vyjde ze dveří, a pokračujte na ochoz nad chodbou, ze kterého se můžete pomocí vystřelovacího háku opět zhoupnout na protější ochoz. Pokračujte až do větší jeskyně, ve které dole hlídkují dva protivníci. Naštěstí je můžete snadno zlikvidovat kuší.

Seskákejte dolů a v dlouhé chodbě plné sloupů zastřelte dvojici hlídkující u velkých dveří. Pak pokračujte do chodby přímo naproti vám. Zde vás nad schodištěm s barevnými okny čeká místnost, ve které musíte rychle zlikvidovat další hlídkující dvojici (doporučujeme rychlou akci s nějakou automatickou zbraní). Prostřílejte se až na úzké schodiště, po kterém se dostanete do kostelní věže. Vyslechněte si projev a po něm se spusťte na laně do chrámu pod vámi. Prostřílejte se až ke vchodu, u kterého jsou vlevo malé dveře. Chodbou se prostřílejte až na balkón, ze kterého se můžete zhoupnout na ten protější. Nyní už vám zbývá jen prostřílet se do místnosti s barevným oknem.

### 28. Willard's Estate 4

Před vámi je velmi lineární a krátká úroveň. Prostřílejte se až ke skalní stěně, na kterou se vytáhnete pomocí vystřelovacího lana. Šetřete si munici do automatických zbraní a používejte kuši nebo pistole. Budete se muset prostřílet až k velmi dlouhé lanovce, po které sjedete na širokou skalní římsu. Už za jízdy se pokuste postřílet protivníky kolem. Pokračujte až na konec římsy, odkud budou přibíhat stále noví protivníci. Až odrazíte všechny útoky, tak se na scéně objeví první vrtulník. Zastřelte protivníky v jeho dveřích a přiletí trojice dalších. Ty dva bližší dostanete stejným způsobem. Protivníka v nejvzdálenějším vrtulníku budete muset zabít pomocí kuše (je opravdu daleko). Po zničení posledního vrtulníku doběhněte opět na konec římsy, kde musíte přeskočit na provazový žebřík zavěšený pod vrtulníkem FBI.

### 29. SSH-1 Military Base 1

Následujte Waltera Sheridana, se kterým projdete až k velkým trezorovým dveřím. Zde vás opustí. Vraťte se k posledním prosklených dveřím, které vám vojáci ochotně otevřou. V následující chodbě se dveřmi vpravo dostanete do místnosti plné skříněk. Zavřete za sebou dveře a oba vojáky uvnitř zneškodněte pomocí okolo se povalujících předmětů. Pak si paklíčem odemkněte dvojité dveře vedoucí k prosklené recepci. Vezměte si do ruky nějaký předmět, kterým zneškodníte vojáka v recepci. Tlačítkem na ovládacím panelu si otevřete dveře, kterými odešel Walter Sheridan. Pak seberte magnetickou kartu, kterou si otevřete dveře vedle recepce a trezorové dveře vedoucí do modré zóny.

Seběhněte schody a židlí zneškodněte hlídkujícího vojáka. Jeho tělo odneste do malé místnosti vlevo. Postupujte tímto směrem a cestou zneškodněte všechny vojáky. Jejich těla ukrývejte, protože chodbou projde jednou za čas hlídka. Dvojitými dveřmi před recepcí se dostanete do chodby za ní. Zneškodněte vojáka v chodbě a pak také jeho kolegu v recepci. Tlačítkem na ovládacím panelu si otevřete dveře vlevo a výtahem sjeďte dolů do žluté sekce. Běžte doprava a pokračujte do prvních dveří vlevo. Před vámi je dlouhá chodba s několika hlídkujícími vojáky. Stejně jako v modré sekci je musíte postupně zneškodnit a uklidit do místností po stranách. Nakonec se dostanete až k prosklené místnosti, ve které probíhá rozhovor. Zneškodněte vojáka hlídkujícího před místností a odneste ho zpět do chodby. Zde za zavřenými dveřmi počkejte, až prezident se svým poradcem odejde směrem doprava (sledujte jejich kroky). Pak kolem dveří projde zprava strážný a vy můžete pokračovat do prosklené místnosti s barovými stolky. Zneškodněte posledního vojáka a jeho tělo odneste do místnosti plné trubek.

### 30. SSH-1 Military Base 2

Začátek úrovně se podobá té minulé. Musíte zneškodnit několik vojáků, kteří hlídkují na chodbě vedoucí do zasedacího sálu. Tentokrát se ale nemusíte zdržovat schováváním těl. Nezapomeňte také na vojáka ve zbrojnici. Až vejdete do zasedacího sálu, tak si připravte útočnou pušku. Po chvilce sem totiž ze všech stran vpadnou protivníci, které budete muset postřílet. Až budou všichni mrtví, tak z místnosti v rohu vyběhne generál Standwell. Zastřelte ho a jeho klíčem si otevřete místnost, ze které vyběhl. Uvnitř najdete prezidenta, který po několika slovech omdlí. Tlačítkem na ovládacím panelu si otevřete dveře v zasedacím sále a s prezidentem na rameni vyjděte ven.

Pokračujte do prvních dveří vlevo. V chodbě za nimi prezidenta na chvíli odložte, protože za rohem budete napadeni. Z prosklené chodby a ze dveří vpravo na vás vyběhne několik útočníků. Až všechny postřílíte, tak si opět hoďte prezidenta přes rameno a doneste ho až na konec chodby, kde ho předáte do péče loajálního vojáka. Po chvilce se otevřou dvojité dveře vpravo a vy se budete muset prostřílet až na konec další chodby. Až budou všichni útočníci mrtví, tak vám jeden z vojáků otevře dveře vedoucí do červené zóny.

### 31. SSH-1 Military Base 3

V červené zóně proběhnete kolem místnosti, ve které je zavřeno několik rukojmích. Pokračujte do obrovského řídícího sálu. Dveře najdete zhruba uprostřed. Jakmile ale vejdete mezi ovládací panely, tak se na vás vrhnou protivníci ze všech stran. Stáhněte se tedy za některý z panelů a skrčte se. Pokuste se dostat útočníky jednoho po druhém. Až bude kolem relativní klid, tak postupujte ke schodišti v rohu sálu. Prostřílejte se do prvního patra, kde uvidíte sebevraždu čísla II. Vejděte do místnosti a seberte mu magnetickou kartu. S ní se vraťte ke dveřím místnosti, ve které jsou drženi rukojmí. Pusťte je ven a po krátkém rozhovoru následujte Waltera Sheridana. Ten vám otevře pancéřované dveře na druhé straně sálu.

### 32. SSH-1 Military Base 4

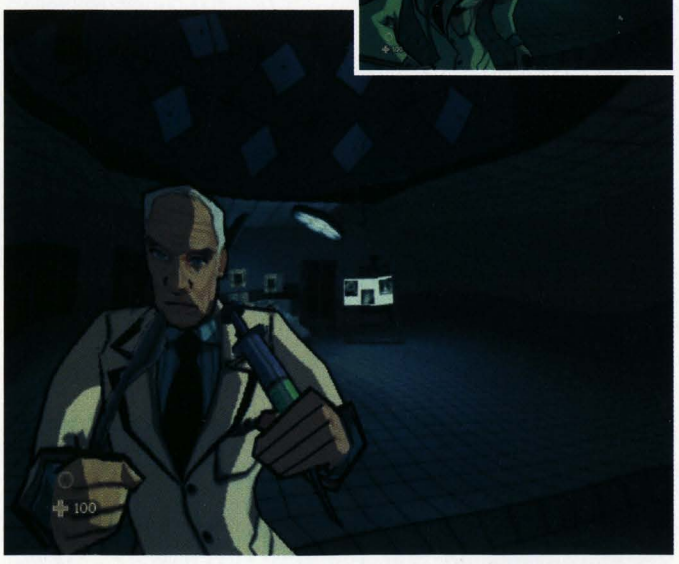
Nyní musíte postupovat velmi rychle. Doběhněte k malé plošině, kterou uvedete do pohybu pákou vpravo. Jakmile se rozjedete, tak můžete začít vlevo dole sledovat časový limit, během kterého musíte zastavit odpálení raket. Plošina se zastaví před závěsem, na který musíte použít své vystřelovací lano. Zhoupněte se na ochoz, ze kterého budete pokračovat do chodby se zavírajícími se dveřmi. Zaběhněte do dveří vlevo a pokračujte do místnosti se skříňkami. Rozbijte mapu na stěně a ventilační šachtou za ní prolezte do kontrolní místnosti. Zde vyběhněte po schodech k zamčeným dveřím, na které musíte použít paklíč. V chodbě za nimi si stejným způsobem odemkněte dveře vlevo. Na dveřích před vámi rozstřílejte zámek a do místnosti s počítačem střelte granát (nebo počítač rozstřílejte).

Odpočet byl zastaven, takže můžete zvolnit. Vraťte se na chodbu a pokračujte doleva. Za bezpečnostními dveřmi vejděte do kuchyňky vpravo a ve zbrojnici za ní si doplňte munici. Pak dojděte do sila s raketami a po žebříku vpravo slezte dolů. Na plošině mezi raketami už na vás čeká Mongoose, který je asi nejtěžším protivníkem ve hře. Nejlepší zbraní při souboji s ním je kulomet M60. Pokuste se k němu dostat co nejblíže a udržet ho v dávce. Na větší vzdálenost stejně nemáte šanci, takže není co řešit. Občas dolů spadne mrtvý voják, který u sebe může mít lékárničku. Až svého protivníka skolíte, tak vylezte po žebříku k východu. Zde už na vás čeká major Jonesová.

### 33. Party

Vyběhněte na záď jachty a promluvte si s prezidentem. Pak pokračujte k major Jonesové, která stojí na pravoboku. Ta vás po krátkém rozhovoru pošle za Carringtonem. Jděte tedy po pravoboku směrem k přídi a během rozhovoru začne před přídí ohňostroj. Chvilku se pokochejte a pak postupujte po levoboku směrem k zádi. Jedinými přístupnými dveřmi vejděte do chodby uvnitř jachty a porozhlédněte se po schodišti. Seběhněte o palubu níž a najděte kancelář, ve které konečně poznáte identitu čísla I. Je to Walter Sheridan.

**Jakub Holý**



# Grand Theft Auto 3

INFO

■ **VYDAVATEL:** TAKE 2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** DMA Design ■ **RECENZE:** PSM45 10/10

Neuvěřitelně amorální, ale také neuvěřitelně detailní, zábavná a vůbec úžasná hra s takřka neomezenými možnostmi pro hráče - rádoby kriminálníky. Dokonalé!

**Vyšla již před dvěma lety, přesto patří dodnes mezi nejpopulárnější PS2 hry.** Snad i proto, že nyní vychází v Platinum edici za skvělou cenu. Proto přetiskujeme kompletní návod...

Přinášíme vám kompletní návod na *GTA3*, informace o misích berte ovšem spíš jako inspiraci - možností, jak splnit téměř každou misi, je několik, a budete mít jistě radost, když dokážete vymyslet efektnější či efektivnější řešení sami. V čistě akčních misích uvádíme často jen popis úkolu, každý si najde svoji oblíbenou zbraň i oblíbený způsob likvidace padouchů.

Ještě než začneme, nezbývá než dodat, že celou řadu užitečných tipů a základních informací a rad o *GTA3* naleznete v druhém čísle TipStationu a že se návodům na *GTA3* věnuje i nový sesterský magazín PSM2 - v jeho prvním čísle například naleznete kompletní mapy, v dalších číslech pak bonusy, o kterých se na následujících stránkách vzhledem k omezenému prostoru nezmiňujeme.

## 1. OSTROV - PORTLAND

### LUIGI GOTERELLI

#### LUIGI'S GIRL

První úkol je součástí samotného intra celé hry a je velmi snadný: dojedete pro Luigiho dívku před nemocnici a odvezete ji do klubu (cíl máte a téměř vždy budete mít označen na radaru). Po dokončení tohoto úkolu si můžete poprvé hru uložit ve svém úkrytu a dříve, než budete pokračovat v misích, doporučuji vyjet si jen tak po městě, zorientovat se a prohlédnout si všechna důležitá místa.

#### DON'T SPANKA MA BITCH UP

Vaše cesta povede do přístavu (Portland Harbor), kde zlikvidujete jednoho nepohodlného maníka. Na cestu si vezmete svou první zbraň - basebalovou pálku, a už jistě tušíte, co s ní máte dělat. Pak nasednete do jeho vozu a odjedete s ním do Pay'n'Spray, kde dostane nový lak. Vůz zaparkujete v Luigiho garážích naproti špitálu.

#### DRIVE MISTY FOR ME

Misty naberete v parku (přivoláte ji houkačkou) a odjedete do Joeyových garáží v Portland View. Tahle mise má jediný cíl - seznámit vás s Joeyem. Všimněte si buginy, na které pracuje - po splnění všech úkolů gangu Mafia může být vaše: je zaparkovaná denně mezi 19. a 24. hodinou v parku, odkud jste v této misi vezli Misty.

#### PUMP ACTION PIMP

Dojděte si do dvorku za Ammu-nation pro pistoli. Vyzkoušejte si zacílení na terče (podrobná nápověda je na obrazovce). Pak musíte dostihnout Diablo Stallion a máte několik možností likvidace: můžete si prvně vyzkoušet střelbu z auta, nebo můžete vystoupit a střílet, nebo narážet do vozu tak dlouho, až začne hořet a vybuchne. Jestliže manici včas vystoupí a výbuch je nezlikviduje, doražte je.

#### THE FUZZ BALL

Úkolem je dovézt v časovém limitu 5 minut na policajtský bál minimálně 4 prostitutky (pokud dovezete všech 8, odměna bude vyšší), které jsou „rozesety" po celém městě. Buď si vezměte čtyřsedadlový rychlý vůz a dovezete slečny natřikrát, nebo ukradněte autobus (parkoviště u přístavu), můžete je nabrat postupně všechny a odvést najednou. Samozřejmě autobus je pomalejší a v úzkých uličkách hůř ovladatelný, takže záleží čistě na vaší volbě.

### JOEY LEONE

#### MIKE „LIPS" LAST LUNCH

Máte limit 6 minut. Dojeďte na parkoviště u Marcova bistra a nasedněte do označeného vozu. S ním zajedete k 8-Ball a instalujete bombu (prostým zajetím do garáže). Vraťte se velmi opatrně (jakmile budete s vozem bourat, musíte zajet do Pay'n'Spray kvůli opravě a zdržíte se), zaparkujte vůz na místě, kde jste ho vzali, a pak se jen podívejte na pěkný výbuch.

#### FAREWELL „CHUNKY" LEE CHONG

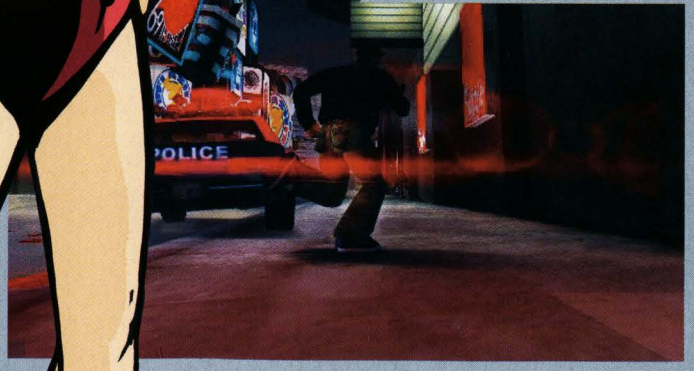
První poněkud složitější mise - musíte v čínské čtvrti odstranit Chunkyho. Nejprve si dojeďte do Ammu-nation pro zbraň a náboje (možná už nějaké máte v hideoutu za nasbírané balíčky). Zaparkujte poblíž označeného místa na radaru a do obchodního komplexu musíte pěšky. Krátký filmeček vám ukáže Chonkyho ve stánku. Vzápětí se dá na útěk. Máte možnost ho trefit dobře mířenou ranou ještě dřív, než zahne za roh (bacha, půjde po vás jeho ochranka), pokud se vám to nepodaří, hupněte do vozu a vydejte se na stíhačku. Pak už je to jasné - dostihnout a zničit. Nemá moc odolný vůz, takže to bude brnkačka.

#### VAN HEIST

Další stíhačka, tentokrát je vaším cílem Securicar. Ikona „damage" na obrazovce značí jeho poškození. Narážejte do něj a snažte se ho co nejrychleji poškodit (vezměte si do mise odolný vůz). Jestliže budete mít smůlu, začne se o vás pochopitelně zajímat policie a budete to mít o hodně těžší. Jakmile se ikona „damage" naplní, maník ze Securicar vystoupí a vy si přestoupíte do jeho auta. Dovezete ho do přístavu a zaparkujete v garáži.

#### CIPRIANI'S CHAUFFEUR

Vyjedete s Ciprianim od Joeya, on si vyřídí nějaké účty u Mr. Wonga, pak bez problémů ujede-



te jeho maníkům a zaparkujete u Ciprianiho doupěte. Snadná mise, není co dodat.

### DEAD SKUNK IN THE TRUNK

Půjdou po vás bratři Forelliovi a trochu se zapotíte, pokud nebudete chytří. Musíte jim totiž v křehkém voze Manana ujet prakticky přes celé město. Akce ovšem začne až ve chvíli, kdy na parkovišti sednete do auta, takže máte šanci udělat pro úspěch mise spoustu věcí předem. Jeden z nich sedí v autě před tunelem k molu - můžete ho zablokovat nákladáky a s druhým bratrem (ten čeká na parkovišti vpravo od Manana) si pak už snadno poradíte. Ještě lepší možnost je vzít odolný vůz a do jednoho z bratrů to naprat. Oba po vás vyletí jako bodnutí včelou a jsou tak vynervování, že je brzy dostanete - po výbuchu jejich vozů si pak v klidu sedněte do označeného auta a dojeďte k cíli.

### THE GETAWAY

Vezměte rychlé čtyřsedadlové auto a dojeďte pro 3 maníky v St. Mark, odvezete je na loupež do banky v Chinatown. Protože budete mít po provedení akce (filmeček) okamžitě „wanted level 3", zaparkujte na modré značce tak, aby čumák vozu směřoval na sever. Protlačte se mezi policajtskými vozy a projeďte úzkou uličkou na konci ulice - je tam hvězdička. Tím získáte trochu času a policejní komando přestane být tak dotěrné. Doporučuji se po cestě zastavit v Pay-'n'Spray, pak dojedete na místo v maximální pohodě.

## TONI CIPRIANI

### TAKING OUT THE LAUNDRY

Poměrně obtížná mise, ve které musíte postupně zlikvidovat tři Laundry nákladáky, pojíždějící po městě. Chce to hlavně trpělivost, docela zábavné je jezdit delší dobu za zadkem každého z vozů a sledovat, jak zmatkuje. Časem udělá chybu a to je vaše šance. Jakmile se někde zasekne, vystupte a použijte granáty (což ovšem vzbudí nežádoucí pozornost policie). Nebo ho můžete dotlačit do moře, případně do něj narážet a čekat, až vybuchne (musíte mít odolný vůz). Vůbec nejlepší je dostat se na jeho úroveň a střílet přímo z vozu - výbuch přijde vzápětí. Možností je spousta a každé auto se dá zlikvidovat jinak.

### THE PICK UP

Modrá značka na radaru značí Wongovu prádelnu, zajděte nebo zajeďte s autem dovnitř do dvora a tam seberte aktovku. V tom okamžiku se k vám ze všech čtyř stran budou blížit jeho hoši. Pokud se na to cítíte, můžete je na místě zlikvidovat. Nebo si prostřílejte cestu ven, nebo sedněte do auta a ujeďte jim. Objeďte blok, pobíhající maníky přejeďte nebo zastřelte z vozu. Až odstraníte i posledního muže, vraťte se zpět ke svému kontaktu.

### SALVATORE CALLED A MEETING

Tady se seznámíte s posledním kontaktem v Portlandu, Salvatorem. Vašim úkolem bude dovést všechny špičky mafie na schůzku k němu a k tomuto úkolu máte k dispozici poněkud neohrabanou limuzínu. Dojeďte ve svém voze k Joeyemu, tam přesednete do limuzíny a s Joyem se vydáte pro Luigiho a pak pro Toniho. Zaparkujte na modré značce směrem na sever. Až nasedne, půjde po vás několik Belly-Up trucků. Vyhněte se prvnímu náporu, zatočte doprava, musíte rozrazit barikádu z trucků ve vjezdu k Salvatorovi a zaparkujte v pravé garáži.

### TRIADS AND TRIBULATIONS

Tato mise je uvolněna až po splnění prvé mise Salvatora (Chaperone). Zde provedete za pomoci dvou Salvatorových maníků zásah hned na třech místech. První cíl na vás čeká na parkovišti u El-Train Station, maníka zastřelte z vozu. Druhý cíl je v pasáži v Čínské čtvrti, sem musíte po svých a zastřelit modrou šipkou označeného muže - nejdřív z auta odstřelte jeho kámoše u vchodu. Poslední cíl je v Turtle Head Fishing Co., kam se dostanete tak, že ukradnete truck Belly-Up. Vjeďte dovnitř a maníka přejeďte nebo zastřelte - jak se cítíte. Úkol můžete ovšem splnit i bez trucku - když zajedete dozadu za zeď u moře a pokusíte se zlikvidovat toho moulu granáty, házenými do objektu (modrá šipka, označující cíl, je vidět i přes zeď).

### BLOW FISH

Sedněte do připraveného popelářského auta, vybaveného bombou. Máte sice časový limit 2 a půl minuty, ale ten je velmi shovívavý. Dojedete opět na Callahan Point (jako v minulé misi), vjedete do objektu, zaparkujete vůz na označeném místě, aktivujete bombu a vystoupíte. Snažte se rychle zmizet z objektu.

## OVLÁDÁNÍ

**D-Pad nebo levá páčka »** Zatáčení
**L1 »** Změna radiové stanice
**L2 »** Pohled doleva
**L3 (stisknutí levé páčky) »** Zahoukání (podržení) nebo zapnutí sirény (ťuknutí)
**R1 »** Ruční brzda
**R2 »** Pohled doprava
**R3 (stisknutí pravé páčky) »** Aktivace civilních misí
**Select »** Změna pohledu
**Start »** Přerušení hry

**PŘI CHŮZI PO SVÝCH**
**Křížek »** Běh
**Čtvereček »** Výskok
**Trojúhelník »** Vstup/Výstup z vozu
**Kolečko »** Střelba/Rána pěstí/Kop
**D-Pad nebo levá páčka »** Pohyb
**Pravá páčka »** Pohled z vlastních očí
**L1 »** Pohled dopředu
**L2 »** Změna zbraně (doleva)
**R1 »** Zaměření nejbližšího cíle
**R2 »** Změna zbraně (doprava)
**R3 (stisknutí pravé páčky) »** Pohled dozadu
**Select »** Změna pohledu
**Start »** Přerušení hry

### CO JE CO

**PŘI ŘÍZENÍ VOZU**
**Křížek »** Plyn
**Čtvereček »** Brzda/zpátečka
**Trojúhelník »** Vstup/Výstup z vozu
**Kolečko »** Použití zbraně
**Pravá páčka »** Ovládání hadice u hasičského vozu nebo střelecké věže u tanku

## SALVATORE LEONE

### CHAPERONE

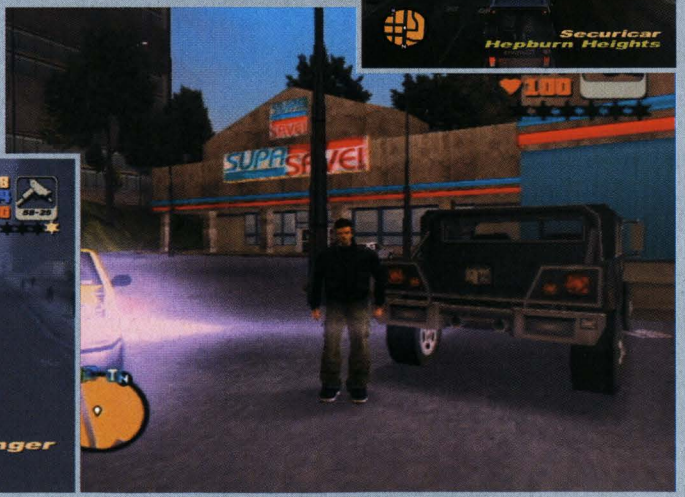
Naložte Marii do limuzíny a odvezte ji na schůzku u stanice nadzemky v Čínské čtvrti, pak pojedete na Atlantic Quays. Maria jde dovnitř na party, za chvilku běžte za ní (bílá značka ve vchodu). Shlédnete filmeček, který vás trochu vyděsí, policie ze všech koutů se sjíždí právě k vám. Nasedněte do své limuzíny, nezapomeňte nabrat Marii a snažte se ji v pořádku dovést domů. Cestou seberte wanted hvězdy (už byste se měli orientovat, kde leží) nebo použijte Pay'n'Spray, nebo prostě jen jeďte s tím dlouhým neohrabaným křápem jako o život.

### CUTTING THE GRASS

Tohle je sledovačka - ale bacha, držte se za označeným autem v dostatečné vzdálenosti. Jakmile vás uvidí, mise končí nezdarem. Sledujte Spookometer, nesmí se zaplnit. Dojedete do přístavu, tam shlédnete filmeček a pak toho paranoidního kripla oddělejte.

### BOMB DA BASE

Asi nejtěžší mise v Portlandu. Zajeďte k 8-Ball, dá vám sniperku, pak nasedněte oba do auta



a vydejte se do přístavu. On vystoupí a bude čekat na váš první výstřel, aby rozjel akci. Běžte v klidu na střechu protější budovy (po schodech) a postavte se na okraj. Máte odstřelit 10 maníků naproti na lodi. Musíte je brát postupně od schodů, jak bude váš komplic postupovat. První rány musí patřit dvěma manikům dole pod schody, pak se přesuňte pohledem nahoru a berte to šmahem zleva doprava. Musíte být přesní i rychlí, jinak kolegu zlikvidují. Pokud se vám to podaří, uvidíte, jak se potápí Titanic.

### LAST REQUEST

Salvatore vám maže med kolem pusy, ale posílá vás na jistou smrt. To ovšem ještě netušíte, takže jedete splnit svůj úkol k Luigiho klubu. Jakmile se přiblížíte k cíli, přijde zpráva na pager od Marie - je to past! Otočte vůz a jeďte k molu na Callahan Point. Zde se setkáte s Marií a Asukou, nasednete do člunu a přesunete se na Staunton Island.

## EL BURRO

### TURISMO

Klasický silniční závod proti třem vozům Diablo. Vítěz v cíli bere odměnu. Ukradněte si rychlý vůz, nejlépe stejný jako mají soupeři, nebo použijte lsti - můžete třeba postavit hned za první zatáčku autobus, o kterém budete vědět vy, a vaši soupeři ne...

### I SCREAM, YOU SCREAM

Vezměte aktovku s bombou a najděte zmrzlinářský vůz. Zastavte ho, nasedněte do něj a jeďte na Atlantic Quays. Zaparkujte ho na označeném místě, zapněte melodii, vystupte a postavte se opodál. Až všichni manící obestoupí auto, aby si pochutnali na zmrzlině, stiskněte tlačítko a BUM.

### TRIAL BY FIRE

Seberte na dvoře v Čínské čtvrti plamenomet a máte 3 minuty na zlikvidování 25 členů gangu Triáda (jsou oblečeni v modrém). Pokud se budete zdržovat jen v okolí bloku, nemáte moc šancí to stihnout a navíc po vás půjde policie. Přesuňte se do nedalekého parku, tam se gang schází a budete tu mít mnohem více snadných cílů. Navíc relativní klid od policie a v nejhorším „wanted" hvězdu přímo na hřišti.

### BIG 'N' VEINY

Vyrážíte od parku na velkou jízdu. Máte časový limit 20 sekund, ale za každý sebraný pornomagazín na cestě dostanete bonus 1 sekundu. Ke splnění mise nemusíte sebrat všechny XXX-magazíny, ale moc jich nevynechávejte, protože časový limit je ostrý. Do cesty se vám budou plést ostatní vozy, některé po vás půjdou úmyslně - nebourejte hlavně do policajtů, zkomplikují vám život. Magazíny vás zavedou až do přístavu, tam sebráním posledního čas zmizí, přimáčkněte maníka u označeného vozu na zeď a odvezte prasečinky do obchodu v Red Light District.

## MARTY CHONKS

### THE CROOK

Telefon zvoní nedaleko Joeyovy garáže (po splnění Luigiho mise Drive Misty for Me). Marty vám dává na každou misi k dispozici svůj vůz, který pak (protože je paranoidní) musíte daným způsobem zlikvidovat nebo změnit jeho identitu. Dojděte si pro auto dovnitř objektu, pak pro Bank Managera do Čínské čtvrti a vraťte se. Vůz odvezte zlikvidovat na sever do „crusher" centra.

### THE THIEVES

Zase si vezměte vůz uvnitř, dojeďte nabrat dva maníky v Čínské čtvrti, dovezte je zpět. Vůz je třeba pro splnění mise nechat přestříkat v Pay-'n'Spray.

### THE WIFE

Tentokrát musíte po krátké akci auto odepsat tak, že ho utopíte v moři jako kotě. Jeďte do Portland Dock's, najeďte na kraj mola, ukradněte jiný vůz a do Martyho auta jemně ťukněte. Jsou i jiné cesty, například použití svahu, skokanské rampy a podobně, ale takhle je to velmi snadné.

### HER LOVER

Úplně nakonec se mrkneme na Martyho neslavný konec. Pojedete opět do Chinatown, naberete Carlose a odvezete ho do objektu. Po krátkém rozhovoru mezi ním a Martym bude mít poslední slovo smrtonosná Carlosova zbraň a Marty vám už žádnou misi nezadá...

# 2. OSTROV - STAUNTON

## ASUKA KASEN

### SAYONARA SALVATORE

Salvatore to má spočítané - dostanete ho jednou přesně mířenou kulkou v okamžiku, kdy opustí Luigiho Club v Portlandu. Na celou akci máte ovšem jen 3 hodiny „GTA času", což není mnoho. Vezměte si rychlý vůz a dejte se od Asuky nejkratší cestou přes Callaghan Bridge do Portlandu. Dojeďte k Luigiho klubu a v bloku naproti vystupte na střechu. Nestavte se až na samý okraj, tam vás osobní stráži mohou spatřit, ale nechte si dostatečný průzor na východ z klubu k tomu, abyste mohli trefit Salvatora připravenou ostřelovačkou. Nejprve vyjde ochranka a za pár minut šéf. Bum - a nesmíte se zmýlit.

### UNDER SURVEILLANCE

Pro tuto misi musíte mít zásobu granátů, sniperovku a dostatek nábojů do ní. Pokud vám něco z toho chybí, stavte se předem v Ammu-nation. Máte celkem šest a půl minuty na tři postupné úkoly. Nejprve zajedete do Belleville Parku, kde ostřelovačkou sundáte dva maníky na ostrůvku. Rychle do auta - směr Bedford Point: tady poškádlíte černý auťák několika granáty. Pokud budete mít smůlu, půjde po vás pár policajtů, kterých se jistě snadno zbavíte - pokud ne, budete mít s poslední částí úkolu problémy. Jeďte do Kenjiho Casina, vystupte po schodech až na střechu a v protějším bloku uvidíte na balkonech sedm mafiánů. Sundejte je sniperkou jednoho po druhém.

### PAPARAZZI PURSE

Měli byste v policejním člunu pronásledovat vtíravého reportéra. Jestliže ale máte silnou zbraň, elegantnějším řešením je dostat ho jedním přesným výstřelem přímo z mola.

### PAYDAY FOR RAY

Tady se poprvé setkáme s Rayem. Berte rychlé auto, protože na objetí čtyř telefonních automatů máte jen tři a půl minuty. Vyražte za bodem na mapce, s prvním telefonem nebude žádný problém. Ve druhém případě se musíte správně trefit, nejeďte po spodní přístavní silnici, přístroj zvoní nedaleko zatím uzavřeného mostu do Shoreside Vale. Třetí telefon berete ve dvoře, kam se dá vjet ze strany od Colisea. Na cestu ke čtvrtému telefonu by vám mělo zbýt aspoň 40 vteřin. Pokud to stihnete, čas zmizí a vy v klidu dojeďte do Belleville Parku na schůzku s Rayem Machowskim. Najdete ho, špínu, v jeho doupěti na veřejných toaletách.

### TWO-FACED TANNER

Zrádce Tanner spolupracuje s policií, za což si pochopitelně nezaslouží nic jiného než smrt. Nebude to ovšem žádná legrace, protože policajti si svého miláčka střeží jako oko v hlavě. V okamžiku, kdy do něj prvně narazíte, máte ihned 4 „Wanted Level" hvězdičky a dostanete od fízlů pěknou nakládačku. Je jasné, že tahle mise vyžaduje odolné vozidlo i za cenu jeho menší rychlosti. Zajeďte až na samý sever do Army Surplus a tam nasedněte do vojenského nákladáku (Barrack OL), nebo si běžte vypůjčit na policejní stanici Enforcer. Jděte po Tannerovi. Můžete ho třeba dostat na pobřeží a srazit do vody, nebo to do něj prostě párkrát v plné rychlosti naprat.

## KENJI KASEN

### KANBU BUST-OUT

Roztomilá mise, ve které vyhodíte policajtům kus baráku do povětří a osvobodíte vězně. To samozřejmě potěší, takže vzhůru do akce: nejprve musíte ukrást policajtské auto. Buď na ulici, nebo si zajeďte na policejní stanici. Vaše další štreka povede k 8-Ball pro bombu a s ní se vydáte na policejní parkoviště. Aktivujte bombu (◎), vystupte a ustupte. Naberte Kanbua a vyražte pro nejbližší hvězdu (máte Wanted Level 3). Až se fízlové trochu uklidní, jeďte do Bedford Point. Jestliže nestíháte policii ujet, vezměte to přes Pay'n'Spray.

### GRAND THEFT AUTO

Musíte ukrást a dovést do garáže tři vozy z různých míst ve městě - za 6 minut. S každým zajedete nejprve do Pay'n'Spray, hned vedle se vám pak otevře garáž. Po cestě můžete vůz nabořit,

ale po opravě v Pay'n'Spray ho zasuňte do garáže opatrně - nesmíte ho ani škrábnout, jinak budete proceduru opakovat a takové zdržení už těžko doženete! Jinak žádný problém, ke každému autu vás zavede bod na mapě a pořadí si můžete zvolit sami.

### DEAL STEAL

Jeďte do Newportu a tam ukradněte Yardie Lobo, naložte maníka a vydejte se na sever k nemocnici. Tam vystoupíte na modré značce a dáte si přestřelku na férovku s Colombian Cartelem. Způsob likvidace je zcela na vaší úvaze, hodně radosti může přinést pár granátů nebo nějaký ten molotov. Po zabití všech členů gangu zničte obě auta a vezměte aktovku. Odvezte ji Kenjimu do Casina.

### SHIMA

Nejdřív zlikvidujte dva maníky s aktovkami, seberte je (ty aktovky, samozřejmě...) a dovezte k čínskému strýčkovi, který má ovšem příšernou kocovinu a pošle vás vyzvednout aktovku s ukradenými penězi do Portlandu, do parčíku v Hepburn Heights. Tam už na vás čekají The Diablos - musíte všechny maníky zlikvidovat, vzít aktovku a všechno poctivě dovést ke Casinu. Neubráníte se sice pozornosti policie, ale Pay'n'Spray máte přímo u nosu...

### SMACK DOWN

Dost obtížná mise, ve které musíte zabít alespoň 8 dealerů drog, postávajících na ulici v různých částech města. Nemáte sice časový limit, ale musíte to stihnout dřív, než všichni odejdou z ulice (zřejmě na večeři). Dobrým řešením je neřítit se za každým darebákem na druhé straně města, ale neztrácet nervy a pohybovat se jen v určité části. Důležité je sledovat radar, kde se objevují a mizí cíle.

## RAY MACHOWSKI

### SILENCE THE SNEAK

Mise se odehrává v objektu Pay'n'Spray, kde musíte nejprve trefit granátem do okna pana McAffreye a pak zlikvidovat jeho i jeho vůz. Předem udělejte dvě věci. Jednak dovezte nějaký autobus nebo nákladák (třeba zase Barrack OL) a postavte ho do výjezdu (vpravo vedle okna), druhak si připravte auto do vjezdu k Pay'n'Spray. McAffrey se díky vašemu zátarasu nedostane ven, takže ho celkem snadno pošlete do pekel i s jako kraksnou. Pokud po vás půjdou policajti, nasedněte do připraveného vozu a zajeďte v klidu do Pay'n'Spray.

### ARMS SHORTAGE

Jeďte od Raye na sever do Army Surplus, prohoďte tam pár slov s Philem, vezměte si zbraně - a pak se rozpoutá peklo. Není úniku, takže musíte bojovat proti přesile. Využívejte granátů, střílejte, ale hlavně se nenechte zabít. Až dostanete posledního zabijáka, vrátíte se k Philovi a můžete si od něj koupit například Rocket Launcher. Bude se jistě brzy hodit.

### EVIDENCE DASH

Budete pronásledovat označený vůz, ze kterého postupně vypadne 6 balíčků s kompromitujícími fotkami - všechny seberte. Pak zajeďte se svým vozem na nějaké opuštěné místo a zničte dokumenty, čili vyhoďte auto granáty či molotovem do povětří.

### GONE FISHING

Malý souboj na vodě. Blízko Asuka house nasedněte do policejního člunu a vydejte se směrem k Portlandu. U Portland Rocku loví Rayův partner ryby - jak jinak než vrháním granátů do proudu. Úkol je nasnadě a vcelku snadný - dostaňte ho!

### PLASTER BLASTER

Sanitka veze nebezpečného svědka z nemocnice na policejní stanici. Musíte ji dostat dřív, než vjede na policejní parkoviště, přičemž po vás pochopitelně půjdou fízlové. Chce to odolný, ale také dostatečně rychlý vůz. Můžete si samozřejmě také na sanitku počkat přímo před policejní stanicí (třeba v ukradeném hasičském voze), ale bacha - chlupatí o vás vědí a půjdou po vás. Po zlikvidování sanitky se objeví další Damage meter, musíte ještě zlikvidovat svědka - situace je pokaždé jiná, někdy je třeba dostat další sanitku, která ho naložila, jindy najít přímo jeho (když vypadne těm blbcům ze sanitky) a dorazit ho.

## DONALD LOVE

### LIBERATOR

Budeme zachraňovat zajatce Columbian Cartelu. Musíme proto ukrást jejich Cruiser (nejlépe na staveništi Pan-Lantic Construction) a jet do Colombian gang hideout. Brána se otevře a musíte jednat rychle - první nebožáky rychle přejet a zbytek poslat ke všem čertům pomocí nějaké silné zbraně (pokud máte Rocket Launcher, je to dobrá volba). Pak vezmete zajatce (najdete ho v jedné z garáží), nasednete do některého z vozů, který zůstal po boji alespoň trochu pohromadě a odvezete ho k Lovemu.

### WAKA-GASHIRA WIPEOUT

Jestliže vám zůstal Cruiser z předešlé akce, berte ho, pokud ne, musíte ho ukrást znovu. Tato mise se odehrává v nejvyšším poschodí multipatrového parkoviště v Newportu a vaším úkolem je zlikvidovat Kenji Kasena. Nevystupujte v žádném případě z vozu, tím je mise ztracena. Kenji je označen modrou šipkou a je kryt několika limuzínami i svou ochrankou. Nebezpečný je zejména maník vedle první limuzíny (vidíte ho na filmečku, který se rozjede těsně před akcí). Najíždějte zprava a musíte nejprve přejet zmíněného střelce - jakmile to neuděláte, vždycky shoříte (přeneseně i doslova). Teprve pak namiřte vůz na Kenjiho, přejeďte ho, otočte se na západ a pomocí rampy předveďte parádní únikový skok. Půjdou po vás policajti (Wanted Level 3), ale nedaleko je Pay'n'Spray, takže to nebude žádný problém. Odjeďte z Newportu a vystupte z vozu.

### A DROP IN THE OCEAN

Máte 2 minuty na přejezd do Portlandu - konkrétně na Callahan Point Dock (průjezd krátkým tunelem v jižní části města). Limit je to velmi volný, budete tam už za minutu. Nasedněte do člunu a sledujte přelétávající Cesnu. Ta začne vyhazovat na hladinu balíčky (třpytí se, takže je nepřehlédnete). Sesbírejte všechny (postupně se tak dostanete až na Wanted Level 5), poté se objeví fialový bod na radaru (je to sídlo Lovea v Bedford Pointu). Přistaňte u mola nedaleko sídla Asuka Kasen, vyběhněte rychle nahoru po schodech, vezměte auto a jen pár metrů vpravo po známé cestě k vašemu hideoutu je Pay'n'Spray - takže se všech pěti hvězdiček snadno zbavíte. Pak v klidu dojeďte k Lovemu.

## KING COURTNEY

### BLING BLING SCRAMBLE

Velice zábavná mise, založená na známém „kradení" checkpointů. Do souboje s vámi vyrážejí další tři vozy (Bobcat, Cheetah a Esperanto), můžete si také najít nějaké superauto, ale není to nutné - při mém prvním pokusu jsem, netuše o co půjde, vyrazil na trať s taxíkem a přesto celkem snadno zvítězil. Body získáváte v okamžiku, kdy jako první seberete aktuální checkpoint - sledujte radar. Checkpointů je celkem 15 a vyhrává ten, kdo jich získal nejvíc.

### UZI RIDER

Jeďte si procvičit střelbu z vozu do Portlandu. Cílem mise je zlikvidovat v přistaveném Parennialu členy gangu Diablo v okolí parku v Hepburn Heights. Při poškození vozu nebo přílišné pozornosti policie si zajeďte do nedalekého Pay'n'Spray. Po akci se vrátíte do Stauntonu a zaparkujete v Newportu.

### GANGCAR ROUND-UP

Mise je v podstatě velmi jednoduchá, musíte ukrást a dovést do Kingovy garáže v Newportu vozy tří gangů: Mafia Sentinel, Yakuza Stringer a Diablo Stallion. Auta musí být při zaparkování nepoškozená (nabouraný vůz musíte nejprve odvézt do Pay'n'Spray). Doporučuji se nejprve vypravit pro Mafia Sentinel a pro Diablo do Portlandu, dovezení Yakuzy už nebude ve finále žádný problém. Potíž v Portlandu je v tom, že jste tam už patřičně profláknutí a právě v oblastech gangů Mafia a Diablo je velmi horká půda. Stačí několik dobře mířených střel a vaše poctivě ukradené auto je v plamenech. Pokud stihnete vystoupit a najdete si jiné, je vše v pořádku, pokud ne, mise končí neúspěchem. Dva vozy Mafia jsou zaparkované

v Portlandu před doupětem Salvatora, Diablo si musíte odchytnout rovněž v Portlandu - někde v okolí parku v Hepburn Heights a Yakuzu najdete ve Stauntonu na parkovišti nedaleko úkrytu Asuky.

### KINGDOM COME

První část úkolu je jednoduchá - dojet za 90 sekund do Bredford Point na označené místo. Vjezdy dovnitř jsou celkem tři, nejlepší je ten nejzápadnější - můžete si před misí projet všechno v klidu a nebudete mít problém (za 65 sekund tam prostě musíte být). Přesedněte do označeného vozu, shlédněte filmeček s přijíždějícími nákladáky - vaším úkolem bude je zlikvidovat. Potíž je v tom, že z nich vylézají šílenci s výbušninami na hrudi - Usáma by z nich měl radost. Stejně jako v ostatních misích, i zde existuje více možností, jak si s úkolem poradit. Vyzkoušel jsem několik a nejschůdnější mi připadá tato: jakmile dostanete po filmové sekvenci vůz znovu „do ruky", střihněte to vpravo podél nákladáku ven ze dvora. Zastavte, vraťte se a nákladák, který jste minuli, zlikvidujte (musí vybuchnout). Bacha, hned po vás půjdou, pár jich odstřelte a vyběhněte na ulici. Občas tam za vámi některý ze sebevrahů vyběhne, ale spíš se zdržují uvnitř. Potom běžte za roh a vedle podzemního parkoviště jsou schody, kterými se dostanete nahoru nad dvůr. Odstřelte druhé a třetí auto. Pak ještě musíte zlikvidovat zbývající „bombery" (za některými budete muset zpátky dolů). Během mise po vás mohou jít policajti, když bude nejhůř, hvězda je v protějším bloku. Můžete pochopitelně i odjet a nechat si přestříkat vůz, žádný časový limit na likvidaci těch imbecilů nemáte.

## 3. OSTROV - SHORESIDE

**DONALD LOVE**

### GRAND THEFT AERO

Začíná přituhovat. První část je celkem jednoduchá a mohli bychom se na ni dopravit tentokrát frajersky třeba metrem. Dojeďte autem k metru u letiště, nechte ho stát pod schody a odjeďte k Lovemu na Staunton Island (bacha, vystupujete až na třetí stanici - Torrington). Po zadání úkolu se vraťte do metra a nechte se odvézt jednu stanici zpět na letiště. Auto na vás čeká, takže se přesuneme na letištní plochu - v hangáru čekají čtyři maníci celí nedočkaví, kdy už do nich nasypete olovo. Vezměte sniperku, postavte se kolmo proti hangáru zhruba vedle stojícího letadla a postupně sestřelte všechny čtyři muže. V klidu, máte čas, nevyběhnou proti vám a čekají na svůj osud. Potom vlezte v hangáru do Doda. Po hlášce „package is gone" vylezte a běžte k autu Pan-Lantic. Po krátkém filmečku se vydejte do Staunton Island na staveniště. Tady si počínejte nanejvýš opatrně. Nejprve ostřelovačkou sundejte strážce v prvním patře rozestavěné budovy a pak už se přesuňte do modré přízemní stavby. Hned za vstupem číhají první bídáci - některé můžete sundat sniperkou. Pak vtrhněte dovnitř se stisknutým L1 a dvěma ranami položte zbylou dvojici do kaluže krve. Dále se posunujte stavbou podél stěn, za dalším rohem můžete použít stejnou metodu, případně zvolit granáty. Na maníky v zadní části pak sniperku. Ještě stále není vyhráno - musíte se dostat do výtahu a také u něj jsou strážci. Nejlépe to vyřeší dva elegantně vržené granáty přes nízkou zeď. Pokud jste při postupu stavbou přišli o armor či život, můžete si (i během boje, protože nepřátelé si víceméně drží svá místa) odskočit do patra rozestavěné výškové budovy, u stěny tam leží od každého po kusu. Po odstranění všech protivníků vlezte do výtahu. Po filmečku si vezměte nějaké auto a vydejte se do Bedford Pointu - nenechte se cestou zabít nebo zatknout, mise skončí až po dodání matroše Donaldovi.

### ESCORT SERVICE

Vaším úkolem je ochránit asijského gentlemana v Securicar, který veze zboží do Pike Creek. Půjdou po vás dva odolné a rychlé Cartel Cruisery, takže si obstarejte ještě před zadáním mise silné vozidlo - třeba opět Barrack OL z Army Surplus. Najeďte těsně k modrou šipkou označenému Securicar a šikmooký švihák vyrazí na cestu. Na obrazovce se objeví ukazatel Damage, který tentokrát nepatří vám, ale ukazuje poškození auta, které máte chránit. Občas se mrkněte do zpětného zrcátka, za chvíli se za vámi objeví dva šílenci v Cruiserech. Snažte se je nepustit k vašemu kolegovi a při každé možné příležitosti jim nandejte pár úderů navíc. Securicar vám (a hlavně jim) sice odjede, ale pokud se vám podaří pronásledovatele zcela odříznout, nebo zlikvidovat, nemusíte s ním dojet až k samotnému cíli - stačí, když tam v pořádku dojede on.

### DECOY

Zábavná mise. Odjeďte do Pike Creek, kde asijský gentleman zanechal Securicar, a než do vozidla sednete, zhluboka se nadechněte. Jakmile to totiž uděláte, okamžitě máte Wanted Level na úrovni 6! Teď je na vás, abyste 3 minuty vydrželi v souboji s policií, armádou a všelijakými dalšími živly. Auto je vcelku odolné, takže se snažte kličkovat, využívejte pohledů dozadu a policejní vozy se snažte remplovat, jak to jen jde. Doporučuji si to hned od počátku namířit směrem na letiště (efektní je úvodní skok přes rampu na dvoře, kde nasedáte), na obrovské ploše a mezi stojícími letadly budete

mít dobrý přehled a určitě bez větších problémů odoláte náporu. Mise je úspěšně dovršena po uplynutí časového limitu, policajti zmizí jako mávnutím ruky.

**ASUKA KASEN**

### BAIT

Je třeba zlikvidovat tři Komanda smrti za pomoci maníků z Yakuzy. V podstatě jde o to, dovést za svým zadkem postupně všechny tři gangy do Yakuza Ambush, kde budou nečestně a nesportovně napadnuti ze zálohy. Chlápci z Yakuzy své práci rozumějí, takže se ani nemusíte moc snažit - hlavně nesmíte přijít v přestřelkách o život. První dovezete Pike Creek Death Squad, který se na vás pověsí už po cestě nahoru, pak si můžete vybrat mezi Cochrane Dam či Cedar Grove Death Squad. Doporučuji začít u Cedaru, který má lepší šoféry a je nebezpečnější. Vezměte si kvalitní, odolné vozy (můžete vystřídat na každé komando jeden), třeba hned pod Yakuzou je na parkovišti nevyužité policejní auto, to se může hodit. Svým pronásledovatelům moc neujíždějte, pokud vás ztratí z dohledu, začnou bloudit kolem a budete pro ně muset vyrazit znovu.

### ESPRESSO-2-GO

Úkol je jasný - smést z povrchu zemského všech 9 Kappa Coffee Houses, na všech třech ostrovech, navíc v časovém limitu. Ten se spustí v okamžiku, kdy svým autem rozbouráte první stánek, takže máte dost času se na misi připravit. Jednak ukradněte (pokud ho nemáte v garáži) odolný Cartel Cruiser, protože každý náraz do „trafiky" vaše auto samozřejmě poškodí. Protože ani Cruiser není nezranitelný, můžete si situaci pojistit tím, že si postavíte další dvě auta hned za mosty ve Staunton Island i Portlandu a přesednete si. Ještě dříve, než spustíte misi, na vás v Shoreside Vale zaútočí další Cruiser, aby co nejvíc poškodil váš vůz, takže si dejte bacha a jeďte svižně, ujedete mu. Z výše napsaného vyplývá, že začnete dvěma stánky v Shoreside Vale, nejprve v Pike Creek, další je na letišti u metra. Nedaleko je most do Stauntonu, kde je celkem 5 stánků: začněte na parkovišti v Newportu, pak se dejte na jih do Torringtonu, otočte to a po cestě zpátky na sever zničte další stánky v Bedfordu, u katedrály a v parku nedaleko vašeho úkrytu. Bleskem se přesuňte na most do Portlandu a máte před sebou poslední dva bubáky. Prvního pošlete ke všem rohatým v Portland Dock, druhého ve St. Mark, nedaleko vjezdu k Salvatorovi. Hotovo.

### S.A.M.

Máte za úkol dostat se do tří a půl minuty na letiště (musíte použít člun, jinak se to ze Stauntonu stihnout nedá) a sestřelit přistávající letadlo. Rychlým vozem se přesuňte podle informace na radaru k molu, nasedněte do člunu a plujte směrem k letišti. Tady můžete zastavit a pokusit se sestřelit letadlo ze člunu, ale je to obtížnější, protože se loďka houpe a vy máte jen okamžik na přesné zacílení. Navíc stejně musíte na pevninu, protože po sestřelení éra budete na ranveji sbírat „kouřící" balíčky. Máte ovšem Wanted Level 4, takže makejte opravdu svižně. Dobrým řešením je sestřelit policejní helikoptéru a likvidovat policajtská auta. Dostat se zpátky do člunu živ a zdráv je tady často i otázka štěstí. Můžete také ukrást vůz na letištní ploše a odjet, řešení je opět několik. Vraťte se zpátky do construction zóny a zjistíte, že to Asuka jaksi nevydýchala...

## RAY MACHOWSKI

### MARKER MAN

V předposlední misi hodlá Ray zmizet z města a na vás je, abyste ho dovezli včas k letišti. Problém je, že je jako na potvoru uzavřen most, takže se do Shoreside Vale musíte vydat skrz tunel. Berte nejrychlejší auto, jaké můžete poctivě ukrást, máte na to pouhé tři minuty. Dojeďte z parku na sever, vjeďte do tunelu, v něm se dáte dvakrát vlevo a vyjedete nedaleko letiště. Vedle finanční odměny za tuto misi dostanete od Raye ještě dárek - v jeho garáži najdete zbraně a Patriota. Příště už se vám garáž neotevře, takže si vše hned odvezte domů.

## CATALINA

### THE EXCHANGE

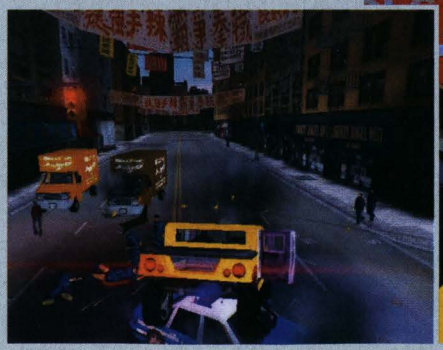
Poslední mise vás dokonale prověří, je pekelně těžká a málokomu se podaří ji splnit napoprvé, takže nepropadejte panice. Pomůže vám, pokud v některé z předchozích misí ukořistíte tank a do The Exchange se vydáte s ním, ani tak to ovšem nebude úplně snadné - do této mise totiž jdete s holýma rukama, takže musíte vystupovat z tanku a poctivě sbírat zbraně po mrtvolách.

Popíšeme si postup bez použití tanku (s ním je to v podstatě stejné, jen jednodušší) a nebudu zabíhat do přílišných podrobností, zabralo by to polovinu návodu. Dojeďte ke Catalině, budete odzbrojeni a ta mrcha zmizí i s penězi, aby vám frnkla helikoptérou. Na to, abyste ji v tom zabránili, máte 7 minut. Seberte pistoli a zbavte se tří maníků - další jsou na balkóně, takže se držte u zdi domu a přeběhněte do garáže, kde je neprůstřelná vesta a Cruiser. Použijte ho pro výjezd z objektu (nezapomeňte sebírat všechny zbraně) a pak se vydejte na sever. Jeďte od vchodu doleva, objeďte blok (vlevo v zahradě můžete sebrat M16, o kus dál, těsně před křižovatkou, Rocket Launcher) a namiřte do spodní části Cochrane Dom. Proražte blok z Cruiserů - vyběhnuví maníky zastřelte z auta nebo přejeďte. Pokud je potřeba, vyměňte si svůj vůz za některý z nepoškozených Cruiserů. Opodál seberte ostřelovačku a můžete ji hned použít na první stráže. Ale bacha, máte omezený počet nábojů a musí vám bezpodmínečně zbýt několik na zabití stráží nahoře na věžích, takže je třeba šetřit. Další úsek je plný nástrah, ale jde hlavně o rychlou akci, každý si s ní poradí individuálně i podle toho, kolik a jaké zbraně dokázal ukořistit - přeneseme se do posledních okamžiků (a posledních sekund, které vám zbývají). Důležité je sundat maníky na věžích, na jednu z nich vyběhnout po schodech a zaměřit se na sestřelení helikoptéry. Jakmile se podaří ji sundat, utíkejte po schodech na střechu - pozor: nestřílejte na postavu označenou modrou šipkou, je to Marie, tu musíte naopak zachránit.

## D-ICE

### UZI MONEY

Pokud jste během hry dostatečně netrénovali střelbu z vozu, můžete mít s touto misí velké problémy. Máte 2 a půl minuty na odstřelení dvaceti Nines (mají fialové bundy) ve Wichita Gardens. Žádná jiná smrt, přejetí nebo střelba po vystoupení z auta, se nepočítá. Nejlepší je jezdit tam a zpátky od vaší garáže ke garáži D-Iceho na konci bloku. Musíte stíhat pohledy doleva, doprava i dozadu, střílet a ještě ujíždět rozzuřenému gangu. Ať si vezmete sebeodolnější vůz, po pár výstřelech z takovéto blízkosti začnete hořet. Můžete vystoupit a vzít si „náhradní" auto - buď u sebe v garáži, nebo před garážemi D-Iceho nebo krádeží na křižovatce, záleží na tom, kde se právě nacházíte a kde to máte nejblíž. Limit je hodně našponovaný a musíte mít i trochu štěstí, aby vám přišlo v časovém limitu na mušku dost fialového „materiálu".



### TOYMINATOR

Před D-Iceho garáží nasedněte do Toyminatoru a rozjeďte autíčko na dálkové ovládání. Musíte najít ve městě tři Nines Armored vozy a provést na nich tři elegantní výbuchy. Ke třem pokusům dostanete postupně čtyři miniautíčka, takže máte povolen jeden omyl. Jezděte především opatrně, protože každá srážka s jiným vozem nebo naboural do zdi znamená váš výbuch a nezdar. Nakonec, máte moře času.

### RIGGED TO BLOW

Povezete auto s poněkud třaskavým obsahem do Portlandu a bez bomby zase zpět. To by nebylo nic tak hrozného, kdybyste neměli na první polovinu cesty časový limit (ovšem velmi volný, celých 6 minut) a především kdyby se vám na obrazovce neplácala ikonka Detonation Meter. Při každé, byť mírné kolizi, vám bude narůstat poškození a když se ikonka naplní - bum. Jakmile zaparkujete auto do garáže v St. Mark, čas zmizí, ale máte jiný problém - musíte dovést vozidlo zpátky bez jediného škrábnutí. Jestliže jste poškozeni, okamžitě zajeďte do Pay'n'Spray v Portlandu a vydejte se na cestu zpátky. Snažte se jet bezchybně a opatrně, pokud to nezvládnete nebo se do vás někdo opře, musíte znovu do Pay'n'Spray.

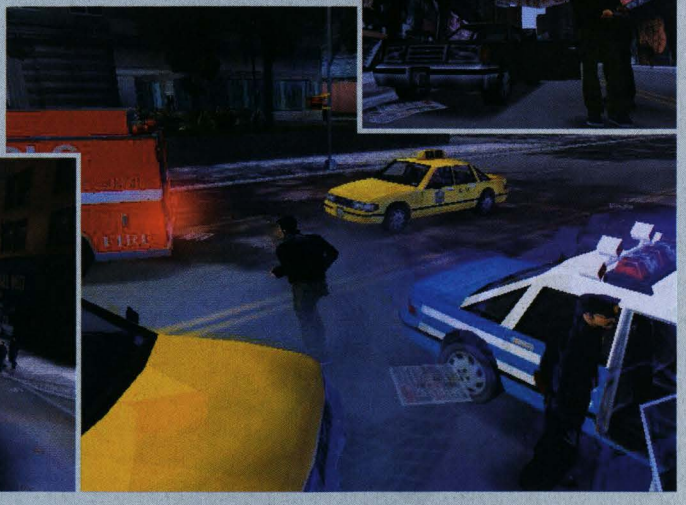
### BULLION RUN

Pro tuto misi budete potřebovat odolné a přitom slušně ovladatelné auto. V Pike Creek jsou po ulici rozházeny kousky platinového pokladu a vaším úkolem je posbírat jich alespoň třicet. Policie po vás ovšem půjde pěkně tvrdě, protože se jedná o federální rezervy, poztrácené havarovaným letadlem. Na celou akci máte 6 minut od okamžiku, kdy nasednete do auta. To svádí k drobnému fíglu - můžete totiž dojít až do Pike Creek pěšky a ukrást si nějaký vůz až na místě. Získáte tím sice trochu času, ale v této oblasti pak na odolný vůz těžko narazíte (jediná šance je půjčit si policejní auto u nedaleké policejní stanice). Raději berte rovnou Hoods Rumpo XL, kterých je kolem vašeho hideoutu spousta, nebo Cruiser, zaparkovaný hned vedle Iceho telefonu. Nasbírané kousky pokladu si musíte během jízdy alespoň přibližně počítat sami, na obrazovce se jejich počet neobjevuje. Zhruba po pěti a půl minutách to otočte a jeďte do blízké garáže (fialová značka na radaru), tam se dozvíte konečný verdikt, zda byla mise úspěšně splněna, nebo zda máte smůlu.

### RUMBLE

Závěrečná extra mise je pohodová. Naberte D-Iceho mladšího bratra a společně se vydejte do blízké aleje, kde na vás čekají maníci z místního gangu. Celá akce probíhá pod heslem: žádná auta, žádné zbraně. V praxi to znamená, že mise končí neúspěchem, pokud (třeba i omylem) některého z členů gangu přejedete nebo zastřelíte. Bojuje se na férovku, na obou stranách konfliktu tančí v rukou jen basebalové pálky. Přesila je sice značná, ale máte dost času i prostoru na rozdání desítek ran, po kterých zůstane jen hromada nepřátel v tratolišti krve.

**Milan Jablonský**



# PS2 CHEATSTATION

**Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob!** Nyní již přes 5000 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

## 0-9

### 007 NIGHTFIRE

Kódy zadejte sekci cheatů
Všechny postavy v multiplayeru - PARTY
Všechny scénáře pro multiplayer - GAMEROOM
Výběr úrovně - PASSPORT
Mód Assassination v multipl. - TARGET
Bondův skafandr v multiplayeru- ZERO G
Electra v multiplayeru - SLICK
Hračky Q - Q LAB
Baron Samedi v multiplayeru - VOODOO
Větší zásobník ve sniperce - MAGAZINE
Bond Tux v multiplayeru - BLACKTIE
Vylepšení fotáku - SHUTTER
Christmas Jones v multiplayeru - NUCLEAR
Vylepšení dekryptoru - SESAME
Ničící mód v multiplayeru - TNT
Drakeovo oblečení v multiplayeru - Number 1
Výbušné pozadí v multiplayeru - BOOM
Rychlejší laser - PHOTON
Zlatá pistole - TARGET
Lepší chytání se - LIFTOFF
Jaws v multiplayeru - DENTAL
Režim King of the Hill - TEAMWORK
Max Zorin v multiplayeru - BLIMP
Mayday v multiplayeru - BADGIRL
Goldfinger v multiplayeru - MIDAS
Nick Nack v multiplayeru - BITSIZE
Oddjob v multiplayeru - BOWLER
Ochranný mód v multiplayeru - GUARDIAN
Pussy Galore v multiplayeru - CIRCUS
Renard v multiplayeru - HEADCASE
Vylepšení zaměřovače u pušky - SCOPE
Scaramanga v multiplayeru - ASSASSIN
Úroveň Alpine Escape - POWDER
Úroveň Chain Reaction - MELTDOWN
Úroveň Countdown - BLASTOFF
Úroveň Equinox - VACUUM
Zlatý PPK v singleplayeru - AU PPK
Goldeneye Strike v multiplayeru - ORBIT
Vylepšený tranquilizer - SLEEPY
Vylepšený P2K - P2000
Mód link v multiplayeru - TRANSMIT
Wai Lin v multiplayeru - MARTIAL
Xenia v multiplayeru - JANUS

**Cheaty pro automobilové úrovně - zadávejte při pauze**
Šílené ježdění - držte L1. Stiskněte ○, △, △, □, △, ○.
Bonusová trať v Alpách - držte L1. Stiskněte ○, ○, □, □, △.
Rozmazané vidění - držte L1. Stiskněte □, ○, ○, □.
Vylepšná rychlost - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, △, ○.
SUV - Držte L1. Stiskněte □, ○, △, □, △. Drive an SUV.

Zuřivé závody - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, △, ○.
Pancíř - Držte L1. Stiskněte ○, △, □, ○, ○. Get
Vylepšený pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, □.
Trojnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, □, □
Čtyřnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, □, □, □.
Shelby Cobra - Držte L1. Stiskněte →, →, ←, ←, ↑.
Lepší kulky - Držte L1. Stiskněte ○, ○, ○, ○.

### 18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

**Bonusové parkovací levely**
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
**Nippon Maru**
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
**Bonusové filmečky**
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

### 2002 FIFA WORLD CUP

**Zpřístupnění tajných týmů**
Všechny bonusové týmy lze vybrat pouze v přátelském zápase a nelze před zápasem nijak měnit jejich soupisky a nastavení.
**Tým afrického kontinentu** - vyhrajte World Cup s některým týmem Afriky.
**Tým amerického kontinentu** - vyhrajte World Cup s některým z týmů Jižní, Střední nebo Severní Ameriky.
**Tým asijského kontinentu** - vyhrajte World Cup s některým z asijských týmů.
**Tým evropského kontinentu** - vyhrajte World Cup s některým týmem Evropy.
**Tým světa** - odemkněte všechny výše popsané týmy.

### 4X4 EVOLUTION

**1 000 000 dolarů**
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte L1, R1, L1, ○, L1, L1, ○, R1, R1, L1, L1
**25 000 dolarů**
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte L2, R2, L1, L1, ○, L2, R2, L2, R2, L1
**Zpomalení**
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, L1, L2, R2, ○. Hra se zpomalí o 50%.

**Urychlení**
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, L1, L2, R2, R2.
**Normální rychlost**
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, L1, L2, ○, ○.
**Tajná auta**
V hlavním menu namačkejte L1, L2, L1, L2, L1, L1.

## A

### AGGRESSIVE INLINE

**Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)**
**Perfektní Handplant** - JUSTINBAILEY
**Perfektní grindy** - BIGUPYASELF
**Perfektní manuály** - QUEZDONTSLEEP
**Nikdy neumřete** - KHUFU
**Stále plný ukazatel „Juice"** - BAKABAKA
**Všechny kliče** - SKELETON
**Perfektní spiny** - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
**Všechny postavy** - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
**Regenerace „Juice"** - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, Al
**Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky** - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
**Snazší wallridy** - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

### AIRBLADE

**Odemčení všeho**
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R2, R2, R1, START+⊗.
**Odemčení J.J. Sawyera**
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
**Odemčení Naomi**
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
**Odemčení Oskara**
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
**Odemčení Insidera**
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
**Odemčení Stunt Attack módu**
Dokončete hru.
**Nesmrtelnost**
START, R1, ○, ○, △+⊗, R1, ○, START.
**Otevření všech úrovní**
START, R1, ○, ○, △+R1, R1, ○, START.

### ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

**Cheatový mód**
Při hře zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.

### AMPLITUDE

Následující cheaty jdou zadat kdykoli
**Černé nástroje**
R3, L3, R3, R3, L3, R3, L3, L3, R3
**Rozmazaný obraz**
R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3
**Kameny s opičí hlavou**
L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3
**Náhodné rozházení not**
⊗, ⊗, ←, ←, R3, R3, →, →
**Průhledné povrchy panelů**
L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3
**Jiný vzhled tunelů**
L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3
**Odemčení všech frekvenčních částí**
↑, ←, ↓, →, ↑, →, ←, ↓, R1, R2, ○, ○, R2
**Odemčení všech skladeb**
R2, ○, R2, ○, ↑, →, ←, ↓, ↓, →, ←, ↑

### AQUA AQUA

**Mezozoická éra**
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
**Cenozoická éra**
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
**Starověká civilizace**
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
**Story Puzzle a Vs. mód**
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

### APE ESCAPE 2

**Hra za Spika**
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

### ARMORED CORE 2

**Dočasná nesmrtelnost**
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

### ARMY MEN: AIR ATTACK 2

**Kódy do úrovní**
2. ↑, ⊗, △, →, ←, R1, ○, ⊗
3. △, ○, ↓, ←, R1, R2, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ○, R2, R1, △
5. ↓, ↓, ○, R2, ○, R2, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, R1, →, ↓, ○, ⊗, ⊗, →
8. △, →, R1, R2, ○, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, R2, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ⊗, R2, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ⊗, △, R2
12. →, ↑, ⊗, →, ○, R2, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ⊗, ⊗, ↓, →
14. R2, →, ○, ↑, ↓, R2, ↓, ⊗
15. ←, →, ○, ⊗, R2, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ⊗, →, →, ○, R2, ↓
17. R2, ↑, ↑, →, ←, R2, ↓, ⊗
18. ○, ⊗, →, △, R2, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, R2, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ⊗, ○, ↑, ←, R2, ○, ⊗

### ARMY MEN: RTS

**Supervojáci**
Při hře podržte R2 a stiskněte R2, R2, ⊗, △, ⊗, R2.
**Superprotivníci**
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, R2, △, △.
**2000 elektriky**
Při hře podržte R2 a stiskněte △, R2, ○, ⊗, △, ⊗.
**5000 plastu**
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ○, R2, ⊗, △, R2.
**Parašutisti**
Při hře podržte R2 a stiskněte ○, R2, ○, R2, △, △.
**Suroviny**
Při hře podržte R2 a stiskněte R2, R2, R2, △, ○, ⊗ Z.
**Zelená armáda je modrá**
Při hře podržte R2 a stiskněte R2, △, R2, R2, ⊗, ○.
**Žlutohnědá armáda je zelená**
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, R2, △, △.
**Sebevrazi**
Při hře podržte R2 a stiskněte R2, △, ←, ←, △, R2.

### ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

**Výběr úrovně**
Jako heslo zadejte FREEPLAY
**Všechny zbraně**
Jako heslo zadejte GIMME
**Nesmrtelnost**
Jako heslo zadejte NODIE
**Neviditelnost**
Jako heslo zadejte NOSEEUM
**Zmenšení**
Jako heslo zadejte SHORTY
**Zvětšení**
Jako heslo zadejte IMHUGE
**Ladicí mód**
Jako heslo zadejte THDOTEST

### ARTIC THUNDER

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu
**Všichni jsou neviditelní**
R2, ○, R2, R2, ○, ○, START
**Atomové sněhové koule**
R2, R2, R2, L1, ○, START
**Boost mód**
○, L1, L1, ○, R2, START
**Honěná**
○, R2, ○, ○, R2, START
**Clone mód**
L1, L2, R2, ○, L1, ○, START
**Chytací háky**
○, ○, R2, ○, ○, L1, START
**Těžká obtížnost**
○, R2, ○, ○, R2, START
**Neviditelnost**
R2, ○, R2, ○, ○, START
**Žádní soupeři**
R2, R2, ○, ○, L1, L1, START
**Žádné power-upy**
R2, R2, ○, R2, R2, R2, START
**Náhodně rozmístěné power-upy**
L1, R2, ○, L1, R2, START
**Mód Rooster**
L1, R2, L1, L1, R2, START
**Sněhové bomby**
○, ○, L1, R2, START
**Super zrychlení**
○, L1, Sqarue, R2, R2, R2, START
Snowman - získejte zlato ve všech 12 tratích

### ATV OFFROAD FURY

**Všechna ATV**
Vyberte režim pro-career a podepište se jako CHACHING. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

**Všechny tratě**
Vyberte režim pro-career a podepište se jako WHATEXIT. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

**Superobtížnost**
Vyberte režim pro-career a podepište se jako ALLOUTAI. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

### ATV OFFROAD FURY 2

V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agresivní CPU- EATDIRT

## B

### BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

**Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta**
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

### BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

**Navýšení levelů a peněz**
Stiskněte a držte L1 + L2 + △ + R2 + ○ + ⊗, pak přimáčkněte R2.
**Výběr úrovně a nesmrtelnost**
Stiskněte a držte L1 + L2 + △ + R2 + ○ + ⊗, pak přimáčkněte START a objeví se cheatové menu.

## NOVÉ CHEATY

**NOVÉ PŘÍRŮSTKY V TOMTO ČÍSLE:**

007 Nightfire
Aliens Versus Predator: Extinction
Amplitude
Artic Thunder
Baldur's Gate: Dark Alliance 2
Bloodrayne
Disney's Extreme Skate Adventure
Downhill Domination
Finding Nemo
Freedom Fighters
I-Ninja
Jak & Daxter 2
Kya
Lethal Skies 2
LMA Manager 2004
Mark of Kri
Mafia
Manhunt
Max Payne 2
Medal of Honor: Rising Sun
MX Unleashed
Pitfall: The Lost Expedition
Premier Manager
Red Faction 2
Sonic Heroes
Spy Hunter
Teenage Mutant Ninja Turtles
The Simpsons: Hit and Run
Tony Hawk's Pro Skater 4
True Crime

### BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu

**Cheat menu**
L2, R2, L2, R2, □, □, ○, ○
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)

**Všechny pohyby a 120 bodů**
L1, L1, R2, R2, L2, R2, L2, R2

**Neomezeně pout**
□, ○, □, ○, L2, R2, R2, L2

**Neomezený Batlauncher**
○, □, ○, □, L1, R1, L2, R2

**Neomezeně Batarangů a el. Batarangů**
L1, R1, L2, R2

### BIG MUTHA TRUCKERS

**Univerzální kód**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ

**Evil truck**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY

**Rychlý truck**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER

**10.000.000 dolarů**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY

**Výběr úrovně**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER

**Nekonečný čas**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT

**Nesmrtelnost**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL

**Automatický satelitní navaděč**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte USETHEFORCE

**Diplomatická imunita**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS

**Malí civilisti**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

### BLADE 2

**Výběr úrovně**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □.

**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, □, △, □, △, ○, △, ○.

**Nekonečný Rage**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.

**Všechny zbraně**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte □, ○, ↓, ←, ○, ○,△.

**Neomezená munice**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, →, □, ↑, △, ↓, ×.

**Obtížnost Daywalker**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ○, ↑, ↓, □, ○, ×.

**Eskortované NPC jsou nesmrtelní**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, △, ×, □, ○, △, ×.

### BLOODRAYNE

Zmrazení nepřátel - DONTFARTONOSCAR
Výběr úrovně - ONTHELEVEL
Tajná úroveň - BRIMSTONEINTHEBAYOU
Zpřístupnění ovládání nepřátel - DONT FART ON OSCAR
Plný Bloodlust - ANGRY XXX INSANE HOOKER
Nesmrtelnost - TRI ASSASSIN DONT DIE
Juggy mód - JUGGY DANCE SQUAD
Doplnění zdraví - LAME YANKEE DONT FEED
Zbraně - SHOW ME MY WEAPONS
Time Factor - NAKED NASTY DISHWASHER DANCE

### BOUNCER

**Náhradní oblečení**
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ×.

## C

### CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

**Odemknutí bossů**
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala

**Custom Groove**
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO

**Random Groove**
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START

**Mód Boss Challenge**
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade
a stiskněte △+□

**Speciální volby**
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení

**Nekonečný Custom Groove**
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba

**Vítězné pózy**
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

### CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

**Všechny vozy**
V cheatovém menu stiskněte
△, ×, △, □, L2, △

**Všechny tratě**
V chetavém menu stiskněte
R1, △, ×, ×, R2, L1

**Nekonečné turbo**
V cheatovém menu stiskněte
×, ×, □, □, L2, L2

**Vypnutí času**
V cheatovém menu stiskněte
□, L1, R2, ○, △, R1

**Neomezeně napojení**
V cheatovém menu stiskněte
L1, L2, L1, □, △, ○

**Velké hlavy**
V cheatovém menu stiskněte
△, □, □, L2, L1, R2

**Malá gravitace**
V cheatovém menu stiskněte
R2, R1, □, □, L1, L1

**Nastavitelné skoky**
V cheatovém menu stiskněte
L1, L2, L1, R2, ×, ×

**Hustá mlha**
V cheatovém menu stiskněte
R2, R1, ×, □, □, ○

**Jízda v noci**
V cheatovém menu stiskněte
×, ○, △, L2, R2, L1

**Raketová kola**
V cheatovém menu stiskněte
L1, R2, △, □, □, △

**Mrtvá auta**
V cheatovém menu stiskněte
L1, □, R1, R2, L2, L1

**Mrtvá auta-soupeři**
V cheatovém menu stiskněte
L2, □, L1, R2, R2, ×

**Stěna smrti**
V cheatovém menu stiskněte
×, □, R2, △, R1, R2

**Všechny FMV sekvence**
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, R2, ×, L2, △

**Víc aut a závodníků**
V obrazovce výberu jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

### COLIN MCRAE RALLY

**Cheaty fungují pouze na bonusovém kódu 1432. Pokud máte jiný kód, musíte nejdříve smazat uloženou pozici na paměťové kartě a hra si vygeneruje jiný kód. Postup opakujte, dokud nebudete mít vygenerované číslo 1432.**

Všechna auta - FMGUOT
Všechny obtížnosti - UXNKFB
Všechny díly - KEZIPE
Všechny tratě - RVNUUR
Bugina - VURCNU
Tank - ZSSDBU
Vznášedlo - NXDLLB
Skútr - YJBATU
Modely aut - GBPWOH
Super Focus - LPGXUE

### COMMANDOS 2

**Bonusové mise**
V misích nalezněte hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

### CONFLICT DESERT STORM

**Cheat mód**
V hlavním menu stiskněte □, □, ○, ○, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

### CONTRA: SHATTERED SOLDIER

**30 životů**
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑,↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3

### CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

**Alternativní konečná sekvence**
Sesbírejte všech 46 diamantů

### CRAZY TAXI

**Rikša**
V obrazovce výběru auta stiskněte
3x L1+R1 a pak L1+ R1+ ↑. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte potvrzovací zvuk a vaše postava bude šlapat na kole.2

**Extra obtížnost**
V hlavním menu stiskněte
L1 + R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav. Pak stiskněte × a vyberte
si režim hry.

**Odstranění šipky**
V hlavním menu stiskněte
R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.

**Odstranění označení cíle**
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.

**Režim Another Day**
V obrazovce výběru auta podržte R1 a vyberte si jezdce. Změní se rozmístění některých pasažérů.

**Změna pohledu**
Začněte hrát v režimu Arcade, nebo Original. Na druhém ovladači podržte L1+ R1 a k tomu stiskněte některé z funkčních tlačítek.

## D

### DARK SUMMIT

**Extra body navíc**
V hlavním menu držte
SELECT + START a stiskněte
△, □, L1, ○, R1, ×, R1, ×

**Všichni jezdci**
V hlavním menu držte
SELECT + START a stiskněte
△, □, L1, ○, R1, ×, R1, △

**Vyhrané závody**
V hlavním menu držte
SELECT + START a stiskněte
△, □, L1, ○, R1, ×, R1, □

**Odemčení Aliena**
V hlavním menu držte
SELECT + START a stiskněte
△, □, L1, ○, R1, ×, R1, ×

**Střílení**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte
□, ○, △, R1

**Zpomalení**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte
□, ○, △, L1

### DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

**Odemknutí všech kol**
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, □.

**Odemknutí Amish Boye**
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, □.

**Oblečení a filmy**
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, □.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, □.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, □.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, □.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, □.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, □.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, □.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, □.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, □.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, □.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.

### DAVID BECKHAM SOCCER

**Zpřístupnění editoru hráčů**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Střelte více jak 5 gólů ve „Free Play" a v nastavení hry se objeví editor hráčů.

**Tým Manchester Eleven**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Free Kicks" a získáte tým Manchester Eleven do skupiny Beckhamových týmů

**Světový tým All-Stars**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Passing" a získáte tým hvězd do skupiny Beckhamových týmů.

**Tým England Eleven**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Crossing" a získáte tým England Eleven do skupiny Beckhamových týmů.

**Legendární zápasy**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Získejte hodnocení více jak 15ti bodů v „Target Shooting". V arkádě vyberte „Classic Match" a získáte přístup k legendárním utkáním.

**Bonusové stadiony**
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Dokončete „Panel Bash" do 10 vteřin. V nastavení hry přátelských zápasů budete mít přístup do Aztécké arény a skákacího hradu

### DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

**CG galerie**
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.

**Speciální konečné titulky**
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.

**Rozjásanější postavy**
Nastavte věk na více než 13 let.

**Zpřístupnění Baymana**
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.

**Zpřístupnění Tengua**
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

### DEAD TO RIGHTS

**Odemčení všech úrovní, miniher a filmečků**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↓, ←, ↓, △, ↓

**Nekonečná munice**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ○

**Nekonečná brokovnice**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte →, ○ 3x, □

**Dvě pistole**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, ○, ↑ 3x

**Odzbrojení všech**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte □, □, ○, ○, →

**Zabíjení jednou ranou**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, ○ 3x, ←

**Odstřelovač**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte □ 3x, ↓, →

**Mód Bang Bang**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ○, △, □, ○, →

**Mód Fight Club**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte □, ←, ○, △

**Nepřesní nepřátelé**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte □, ←, △, ↑, ↓

**Vypnutí zaměřovače**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ↑

**Zlepšení přesnosti nepřátel**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, □, ←, ←, ○

**Zvýšení obtížnosti**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte □, △, ←, ↑, →

**Nekonečná stamina pro Shadowa**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ○, □, △, ○, ↓

**Nekonečný adrenalin**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ←, →, ←, ○, □

**Nekonečné brnění**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑ 3x, □, ↓

**Nekonečně dual Gunconů**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, ○, ↑ 3x

**Lidské štíty**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte □, △, ○, △, □

**Silnější údery**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, ○ 3x, ←

**Dvojnásobná síla**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ○, ○, ↑, ↑, □

**Neviditelná postava**
V obrazovce s nápisem „New Game" podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte △, △, ↑, ↑, △

### DEUS EX

**God mód**
Při hře stiskněte SELECT a zadejte
L2, R2, L1, R1, START, START, START.

### DIE HARD: VENDETTA

**Nesmrtelnost**
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

**Nekonečná munice**
V hlavním menu stiskněte
L2 4x, L1, R1

**Flame**
V hlavním menu stiskněte ○, △, □, ○, △, □

**Textury z tekutého olova**
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, □, △, ○

**Velké hlavy**
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, L1, R1

**Malé hlavy**
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R1, L1

**Protáhlé hlavy**
V hlavním menu stiskněte □, ○, △, □, ○, △

**Vybuchující pěsti**
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, △, □, ○, R1, R1

**Horké pěsti**
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, ○, □, △, L1, L1

**Slabší protivníci**
V hlavním menu stiskněte
L2, ○, L2, ○, L2, ○

**Mód hrdiny**
S plným ukazatelem energie stiskněte L1 + △

### DINO STALKER

**Bonusy**
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů.
Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

### DOWNHILL DOMINATION

Následující cheaty zadávejte při hře, nejprve však musíte vložit aktivační kód (viz první řádka), jinak nebudou fungovat. Při správném zadání kódu budete upozorněni na jeho správnost.

**Aktivační kód**
↑, △, ↓, ×, ←, ○, →, □

**Navýšení adrenalinu**
↓, ←, ←, →
**Plné ukazatele**
↓, ⊡, ⊡, ←, ○
**Antigravitace**
↓, △, ⊡, ⊡, ↑
**Volné bitkaření**
←, ⊡, ○, ⊡, ←
**Lepší souboje**
↑, ↓, ←, ←, →
**Extra smack time**
←, →, ↓, ↓
**Obnovení energie**
↓, →, →, ←, ←
**Neomezeně flašek**
↑, X, ←, ←, ○, ○
**Mega flip**
→, ↑, ↑, →, →, ⊡
**Více peněz**
→, ↑, ↑, ○, ○, ⊡
**Zrychlení**
↓, T, →, →, ⊡
**Plný ukazatel triků**
↓, ←, ←, →, →
**Super odrazy**
←, S, ⊗, ↑, △
**Super zaječí skok**
↑, ⊗, ←, ⊡, ↑
**Vylepšení flašky**
↑, ↓, ←, ←, →, →

## DOWNFORCE

**Nesmrtelnost**
V hlavním menu stiskněte
⊞, △, ⊞, △, ↓, ↓, ○
**Lepší CPU**
V hlavním menu stiskněte
△, →, ←, ⊡, ↑, ○, ↓, →
**Aréna Crash**
V hlavním menu stiskněte
←, →, →, ⊡, ↓, △, △, ⊡
**Aréna Crash v multiplayeru**
V hlavním menu stiskněte
→, ←, ←, ○, ↑, △, △, ⊡
**Trofej začátečníka**
V hlavním menu stiskněte
→, →, ⊞, △, △, ⊞, →
**Trofej pokročilého**
V hlavním menu stiskněte
→, →, ⊡, ←, ⊞, ⊞, ⊡, ⊡
**Trofej experta**
V hlavním menu stiskněte
→, →, ○, ←, ⊞, ○, ⊞, ○
**Šampionát pokročilých**
V hlavním menu stiskněte
↓, ⊡, ↑, ⊡, →, →, ←
**Šampionát experta**
V hlavním menu stiskněte
↓, ○, ↑, ↓, ○, ○, ⊞, ⊞

## DR MUTO

Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

## DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

**Všechna kouzla**
Při hře podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
**Nesmrtelnost**
Při hře podržte L1+L2+R1+R1 a stiskněte
⊗, ↓, △, ↑, ○, →, ⊡, ←.

**Zvýšení levelu**
Při hře podržte L1+L2+R1+R1 a stiskněte
⊡, △, ○, ⊗, →, ↓, ←, ↑.
**Doplnění energie**
Při hře podržte L1+L2+R1+R1 a stiskněte
△, ↓, ○, ←, ⊡, →, ⊗, ↑.
**Přidání peněz**
Při hře podržte L1+L2+R1+R1 a stiskněte
○, ⊡, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

## DRIVEN

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
**Všechna auta**
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
**Všechny tratě**
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
**Arkádový šampionát**
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
**Multiplayerový šampionát**
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

## DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY

Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

## DYNASTY WARRIORS 2

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu.
Postavy Wu - ⊡, ⊡, L1, R2, L1, R1, ⊡, ⊡
Postavy Shu - ⊡, ⊡, L1, R1, R2, L2, ⊡, ⊡
Výběr stran - držte △ a stiskněte L1, L1, R2, R2, L1, R1, R2, R2
Editor úvodní sekvence - L1, R2, L2, R1, L2, R2, L1, L1
Zpřístupnění všech skrytých postav

## DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (dodržujte velikost písmen)
Všechny předměty pro výrobu jezdce - sweetthreads
Všichni jezdci - friendsofbob
Stálý ukazatel Speciál - supercharger
Výběr úrovně - extremepassport
Videoklip z Lvího krále - savannah
Videoklip z Tarzana - nugget
Videoklip z Příběhu hraček -marin

# E

## EA CRICKET 2002

Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte L2, ○, L2, L1 a START.
Získáte tak super odpalovače.

## ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

**Neomezený H2O**
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte ⊡, ⊡, △, ⊗.
**Nekonečné životy**
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
**Výběr úrovně**
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
**Plná vitalita**
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗.
**Plavání se skupinkou**
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

## ENTER THE MATRIX

Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečné munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečné energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

## ESPN NBA 2NIGHT 2002

**Zvýšení úspěšnosti střelby**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
**Lepší hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
**Míče místo hlav**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
**Velké hlavy**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
**Velké ruce**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
**Velké nohy**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
**Tenčí hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
**Malí hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
**Temnota**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
**Nejsou diváci**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
**Neviditelní hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
**Míč zanechává stopu**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

## ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

**Bonusové konečné video**
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.
**Monkey Invaders**
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí L2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.
**Hra Murrayball**
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

## EVIL TWIN

**Nekonečné životy**
⊗, ⊡, △, ⊗, ○
**Super střely**
○, △, △, ⊡, ⊗
**Rychlá střelba**
⊡, △, ⊗, △, ○
**Zaměřovač**
○, ○, ⊗, △, ⊡
**Sniper mód**
⊡, ○, ⊗, △, ○

## EXTERMINATION

**Mód Expert**
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

**Mód Secret**
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

## EXTREME-G 3

**Nekonečně turbo**
V hlavním menu stiskněte L1 + L2, R2 + R1, R1 + L1 a R2 + L2.
**Nekonečně munice**
Přerušte hru a stiskněte L2, R2, L1, L1, R1 + R2 a L1 + R2.
**Nekonečně brnění**
Přerušte hru a stiskněte L1 + L2, R2 + R1, R1 + L1 a R2 + R2.
**Odemknutí všech tratí**
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2, R1, R1, L1, L1 a potom L1 + L2 + R2 + R2.

# F

## F1 2001

**Galerie**
Vyhrajte světový šampionát na všechny čtyři obtížnosti.

## FANTAVISION

**Extra volba**
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
**Extra 2 volba**
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

## FIFA 2001

**EA all-star tým**
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

## FINDING NEMO

Cheaty zadávejte v hlavním menu
**Bonusová úroveň**
△, ⊡, ○, ○, ⊡, △, △, ⊡, ○, ○, ⊡, △, △, ○, ⊡, △, ⊡, ○, ○, ⊡, △
**Závěrečné titulky**
△, ⊡, ○, △, △, ⊡, ○, △, ⊡, ○, △, ⊡, ⊡, ○, △, ⊡, ○, △, ⊡, ○, ○, △, ⊡, ○
**Nesmrtelnost**
△, ⊡, ⊡, ○, ○, ○, △, △, ⊡, ⊡, ⊡, ○, ○, ○, ○, ⊡, △, ○, ○, ⊡, ⊡, ○, △, ○, ○, ⊡, ○, ○, △, ○, ⊡, ○, ○, ○, ○, △
**Všechny úrovně**
△, △, △, ⊡, ⊡, ○, ⊡, △, ○, ⊡, △, ⊡, △, ⊡, △, ○, △, △

## FREEKSTYLE

**Odemykací kód**
Jako kód napište LOKSMITH
**Všechny postavy**
Jako kód napište POPULATE
**Všechny obleky**
Jako kód napište YARDSALE
**Všechny tratě**
Jako kód napište TRAKMEET
**Všechny kola**
Jako kód napište WHEELS
**Bez kola**
Jako kód napište FLYSOLO
**Zpomalení**
Jako kód napište WTCHKPRS
**Malá gravitace**
Jako kód napište FTAIL
**Rychlejší plnění Freeku**
Jako kód napište FIRESALE
**Stále aktivní Freek**
Jako kód napište ALLFREEK
**Boost za každý úspěšný trik**
Jako kód napište MO BOOST
**Nekonečný Boost**
Jako kód napište FREEBIE
**Clifford Adoptante**
Jako kód napište COOLDUDE
**Mike Jones**
Jako kód napište TOUGHGUY
**Jessica Patterson**
Jako kód napište BLONDIE
**Greg Albertyn**
Jako kód napište GIMEGREG
**Jezdec s helmou**
Jako kód napište HELMET
**Trať Burn It ^**
Jako kód napište CARVEROK
**Trať Gnome Sweet Gnome**
Jako kód napište CLIPPERS
**Trať Let It Ride**
Jako kód napište BLACKJAK
**Trať Rocket Garden**
Jako kód napište TODAMOON
**Trať Crash Pad FreeStyle**
Jako kód napište WIDEOPEN
**Trať Burbs FreeStyle**
Jako kód napište TUCKELLE
**Kolo Briana Deegana Dominator**
Jako kód napište WHOZASKN
**Kolo Briana Deegana Heavy Metal**
Jako kód napište HEDBANGR
**Kolo Briana Deegana Mulisha Man**
Jako kód napište WHATEVER
**Oblek Briana Deegana Muscle Bound**
Jako kód napište RIPPED
**Oblek Briana Deegana Commander**
Jako kód napište SOLDIER
**Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki**
Jako kód napište SUPDUDE
**Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose**
Jako kód napište STOKED
**Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit**
Jako kód napište GOFLOBRO
**Oblek Clifforda Adoptante Tiki**
Jako kód napište WINGS
**Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It**
Jako kód napište NOSLEEVE
**Kolo Grega Albertyna Champion**
Jako kód napište NUMBER1
**Kolo Grega Albertyna National Pride**
Jako kód napište PATRIOT
**Kolo Grega Albertyna The King**
Jako kód napište ALLSHOOK
**Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser**
Jako kód napište ILOOKGUD
**Oblek Grega Albertyna Star Rider**
Jako kód napište COMET
**Kolo Jessicy Patterson Charged ^**
Jako kód napište LIGHTNIN
**Kolo Jessicy Patterson Racer Girl**
Jako kód napište TONBOY
**Kolo Jessicy Patterson Speedy**
jako kód napište HEKACOOL
**Oblek Jessicy Patterson Warming**
Jako kód napište LAYERS
**Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style**
Jako kód napište NOT2GRLY
**Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff**
Jako kód napište OVENMITT
**Kolo Leeann Tweeden Seducer**
Jako kód napište GOODLOOK
**Kolo Leeann Tweeden Trendsetter**
Jako kód napište STYLIN
**Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'**
Jako kód napište THNKPINK
**Oblek Leeann Tweeden Red Hot**
Jako kód napište SPICY
**Kolo Mika Jonese Beater**
Jako kód napište KICKBUTT
**Kolo Mika Jonese Flushed**
Jako kód napište PLUNGER
**Kolo Mika Jonese Lil' Demon**
Jako kód napište HORNS
**Oblek Mika Jonese Blue Collar**
Jako kód napište BABYBLUE
**Oblek Mika Jonese High Roller**
Jako kód napište BOXCARS
**Kolo Mika Metzgera Bloodshot**
Jako kód napište EYEDROPS
**Kolo Mika Metzgera Rhino Rage**
Jako kód napište SEVENTWO
**Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages**
Jako kód napište BRRRRRAP
**Oblek Mika Metzgera Ecko MX**
Jako kód napište HELLOOOO
**Oblek Mika Metzgera All Tatted Up**
Jako kód napište BODYART
**Kolo Stefy Bau 211**
Jako kód napište TWONEONE
**Kolo Stefy Bau Amore**
Jako kód napište HEREIAM
**Kolo Stefy Bau Disco Tech**
Jako kód napište SPARKLES
**Oblek Stefy Bau Playing Jax**
Jako kód napište KIDSGAME
**Kolo Stefy Bau UFO Racer**
Jako kód napište INVASION

## FREEDOM FIGHTERS

Cheaty zadávejte při hře
**Slepé AI (obě strany)**
△, ⊗, ⊡, ○, ○, ←
**Změna Spawn pointu**
△, ⊗, ⊡, ○, ⊗, ↑
**Rychlý běh vpřed**
△, ⊗, ⊡, ○, ○, ↓
**Létající tančící panenky**
△, ⊗, ⊡, ○, ⊡, ↑
**Těžký kulomet s vybavením**
△, ⊗, ⊡, ○, △, ↓
**Nekonečná munice**
△, ⊗, ⊡, ○, ⊗, →
**Nesmrtelnost**
△, ⊗, ⊡, ○, ⊡, →
**Maximální charisma**
△, ⊗, ⊡, ○, ⊗, ↓
**Zbraně s tlakovou vinou**
△, ⊗, ⊡, ○, ⊗, ←
**Raketomet s vybavením**
△, ⊗, ⊡, ○, △, ←
**Brokovnice s vybavením**
△, ⊗, ⊡, ○, ○, ↑
**Zpomalení**

△, ⊗, ○, □, R1, →
**SMG s vybavením**
△, ⊗, ○, □, △, ↑
**Sniperka s vybavením**
△, ⊗, ○, □, △, →

### FREQUENCY
**Cheat mód**
V titulní obrazovce zadejte
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte
→, ←, ←, →, ↑.

### FUTURAMA
**Následující kódy zadávejte při hře za držení L1 + R1**
**Plná energie**
↓, ○, △, ↓, ○, △, △, ⊗, R1, ↑, L2
**Nesmrtelnost**
↓, ○, △, ↓, ○, △, □, ⊗, R1, △, L2
**Všechny speciály**
↓, ○, △, ↓, ○, △, □, ⊗, R1, □, L2
**Plné nabití**
↓, ○, △, ↓, ○, △, □, ⊗, R1, ←, L2
**Neomezená munice**
↓, ○, △, ↓, ○, △, □, ⊗, R1, →, L2
**Následující kódy vás přenesou do jiné lokace**
**Planet express**
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ↑, L2
**Kanály**
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, →, L2
**Podzemka**
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ↓, L2
**Starý New York**
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ←, L2
**Hanbatá čtvrť**
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, △, L2
**Horní město**
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, □, L2

## G

### GAUNTLET: DARK LEGACY
**Všechny animace**
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
**Jména**
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
1OOOOK - 10 tisíc zlata za každý level
QICKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

### GIANTS: CITIZEN KABUTO
**Cheat menu**
Jako kód napište ALPUN.
**Obchod s cheaty**
Jako kód napište LILBUDY,
pak při hře stiskněte
START+↑.
**Nesmrtelnost**
Jako kód napište MOLITOR.
**Výběr úrovně**
Jako kód napište MBP4UJP.
**Neomezená munice**
Jako kód napište FALLOUT.
**Neomezené palivo v JetPacku**
Jako kód napište 38HK.
**Nekonečná mana**
Jako kód napište BGDA.
**Rychlejší pohyb**
Jako kód napište THEHARE.
**Pohled zpředu**
Jako kód napište ⊗TRASEE.
**Přiblížení**
Jako kód napište CLOSEUP.
**Pohled zpředu při hře za Kabuta**
Jako kód napište KVIEW.
**Vícebarevná grafika**
Jako kód napište DOROTHY.
**Červená grafika**
Jako kód napište ANGRY.
**Zelená grafika**
Jako kód napište SNIPEME.
**Modrá grafika**
Jako kód napište UDDOIT2.

### GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL
**Zvýšení účinnosti dvojitých střel**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, △.

**Zvýšení účinnosti laseru**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○.

### GRAN TURISMO 3 A-SPEC
**Profi obtížnost**
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ R1, dokud se nezmění na „Professional".

### GRAND THEFT AUTO 3
**Tank**
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, R1, R1, △, ○, △
**Dodo**
Při hře stiskněte →, R1, ○, R1, R1, ↓, R1, R1
**Snížení stupně pronásledování**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
**Zvýšení stupně pronásledování**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, ←, →, ←, →, ←
**Všechny zbraně**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Plné zdraví**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Neprůstřelná vesta**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Peníze**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Zničení všech aut**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, R1, R1, △, R2, ○, △, R1, R1
**Hopsavá auta**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, ←, R1, R1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
**Krev, krev, více krve**
Při hře stiskněte R2, R1, ○, ↓, R1, R1, △, →, R1, ⊗
**Mlha**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ⊗
**Zamračené počasí**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2
**Déšť**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ○
**Normální počasí**
Při hře stiskněte R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, △
**Urychlení hry**
Při hře stiskněte ○, ○, ○, R2, R2, R2, R2, R1, △, ○, △
**Jiné oblečení**
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, R1, R1, ↑, ←, ↓, →
**Uřvaní civilisté**
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R1, R1, R1
**Agresivní civilisté**
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R1, R1, R1
**Šílení civilisté**
Při hře stiskněte R1, R1, △, ⊗, R1, R1, ↑, ↓
**Chuligán**
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R1, R1, R1, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

### GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
**Všechny zbraně #1**
R1, R1, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Všechny zbraně #2**
R1, R1, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
**Všechny zbraně #3**
R1, R1, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
**Plné brnění**
R1, R1, R1, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Plné zdraví**
R1, R1, R1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Spáchání sebevraždy**
→, R1, ↓, R1, ←, ←, R1, R1, R1, R1
**Zvýšení úrovně Wanted**
R1, R1, ○, R1, ←, →, ←, →, ←, →
**Snížení úrovně Wanted**
R1, R1, ○, R1, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
**Sekáč (některé ženy jdou za vámi)**
○, ⊗, R1, R1, R1, ⊗, ⊗, ○, △
**Změna oblečení**
→, →, ←, ↑, R1, R1, ←, ↑, ↓, →
**Hrajte jako Ricardo Diaz**
R1, R1, R1, R1, ↓, R1, R1, R2
**Hrajte jako Lance Vance**
○, R1, ←, ⊗, R1, R1, ⊗, R1
**Hrajte jako Candy Suxxx**
○, R1, ↓, R1, ←, →, R1, R1, ⊗, R1
**Hrajte jako Ken Rosenberg**
→, R1, ↑, R1, R1, →, R1, R1, ⊗, R1
**Hrajte jako Hilary King**
R1, ○, R1, R1, →, R1, R1, ⊗, R1
**Hrajte jako Love Fist Guy #1**
↓, R1, ↓, R1, ←, ⊗, R1, R1, ⊗, ⊗
**Hrajte jako Love Fist Guy #2**
R1, R1, R1, R1, →, R1, ←, ⊗, R2, R1
**Hrajte jako Phil Cassidy**
→, R1, ↑, R1, R1, →, R1, R1, →, ○
**Hrajte jako Sonny Forelli**
○, R1, ○, R1, ←, ⊗, R1, R1, ⊗, ⊗
**Hrajte jako Mercedes**
R1, R1, ↑, R1, →, R1, →, ↑, ○, △
**Vykouzlit Rhino**
○, ○, R1, ○, ○, ○, R1, R1, R1, △, ○, △
**Vykouzlit Bloodring racer**
↓, R1, ○, R1, R1, ⊗, R1, R1, ←, ←
**Vykouzlit Bloodring Banger**
↑, →, →, R1, →, ↑, R2, R1
**Vykouzlit Hotring racer #1**
R1, ○, R1, →, R1, R1, ⊗, ⊗, R2, R1
**Vykouzlit Hotring racer #2**
R1, R1, ○, →, R1, R1, →, ↑, ○, R1
**Vykouzlit Romero's Hearse**
↓, R1, ↓, R1, R1, ←, R1, R1, ←, →
**Vykouzlit Love Fist**
R1, ↑, R1, ←, ←, R1, R1, ○, →
**Vykouzlit Trashmaster**
○, R1, ○, R1, ←, ←, R1, R1, ○, →
**Vykouzlit Sabre Turbo**
→, R1, ↓, R1, R1, ⊗, R1, R1, ○, ←
**Vykouzlit Caddie**
○, R1, ↑, R1, R1, ⊗, R1, R1, ○, ⊗
**Zničení aut**
R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, △, ○, △, R1, R1
**Agresivní řidiči**
R1, ○, R1, R1, ←, R1, R1, R1, R1
**Růžová auta**
○, R1, ↓, R1, ←, ⊗, R1, R1, →, ⊗
**Růžová auta**
○, R1, ↓, R1, ←, ⊗, R1, R1, →, ○
**Černá auta**
○, R1, ↑, R1, ←, ⊗, R1, R1, ←, ○
**Letící auta**
→, R1, ○, R1, R1, ↓, R1, R1
**Perfektní ovládání vozu**
△, R1, R1, ←, R1, R1, R1, R1
**Slunečné počasí**
R1, ⊗, R1, R1, R1, R1, R1, ↓
**Oblačné počasí**
R1, ⊗, R1, R1, R1, R1, R1, △
**Zamračené počasí**
R1, ⊗, R1, R1, R1, R1, R1, R2
**Bouřka**
R1, ⊗, R1, R1, R1, R1, R1, ○
**Mlha**
R1, ⊗, R1, R1, R1, R1, R1, ⊗
**Zrychlení času**
○, ○, R1, R2, R1, R2, R2, R2, R1, △, ○, △
**Zpomalení času**
△, ↑, →, ↓, R2, R1, R1
**Nepokoje na ulicích**
↓, ←, ↑, ←, ⊗, R1, R1, R1, R1
**Obyvatelé vás nenávidí**
↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, R1, R1, R1, R1
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

### GRAVITY GAMES
**Hlavní kód**
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.
**Všechna kola**
Jako cheat zadejte PIKARIDE.
**Dennis McCoy's**
Jako cheat zadejte DMCDMAN.
**Bobby Bones**
Jako cheat zadejte BONEGUY.
**Ptačí mozky**
Jako cheat zadejte FLYAWAY.
**Nažhavená dívčina**
Jako cheat v zadejte BADGIRL.
**Angus Sigmund**
Jako cheat zadejte SIGMAN.
**Babička**
Jako cheat zadejte OLDLADY.
**Bonusový level 1**
Jako cheat zadejte OILSPILL.
**Bonusový level 2**
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.
**Bonusový level 3**
Jako cheat zadejte ARTRIDER.
**Bonusový level 4**
Jako cheat zadejte ARTCOMP.
**Bonusový level 5**
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.
**Bonusový level 6**
Jako cheat zadejte VOLCANO.
**Bonusový level 7**
Jako cheat zadejte PAVEMENT.
**Bonusový level 8**
Jako cheat zadejte GGFLYER.
**Bonusový level 9**
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.
**Bonusová FMV sekvence 1**
Jako cheat zadejte ANDFMV.
**Bonusová FMV sekvence 2**
Jako cheat zadejte DMCFMV.
**Bonusová FMV sekvence 3**
Jako cheat zadejte JAMFMV.
**Bonusová FMV sekvence 4**
Jako cheat zadejte LEIFMV.
**Bonusová FMV sekvence 5**
Jako cheat zadejte MATFMV.
**Bonusová FMV sekvence 6**
Jako cheat zadejte REUFMV.
**Bonusová FMV sekvence 7**
Jako cheat zadejte FUZFMV.

### GUNGRIFFON BLAZE
**Lepší vybavení**
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

### GUILTY GEAR X
**Speciální kostýmy**
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvoutlačítkovým držením △ nebo ⊗.
**Hra za robotického Kye**
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
**Odemknutí Dizzyho**
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poraďte Dizzyho
**Mod Guilty Gear**
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poraďte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

## H

### HALF LIFE
**Nesmrtelnost**
Stiskněte
←, ○, ↑, △, →, ○, ↓, ⊗
**Neomezená munice**
Stiskněte
↓, ⊗, ←, ○, ↓, ⊗, ←, ○
**Zpomalení**
→, ○, ↑, △, →, ○, ↑, △
**Neviditelnost**
←, ○, →, ○, ←, ○, →, ○
**Mód Alien**
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
**Jiná gravitace**
↑, △, ↓, ⊗, ↑, △, ↓, ⊗

### HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
**Výběr úrovně**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ○, △, ○
**Přeskočení úrovně**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, L3, ○, ⊗, ○, ⊗
**Nesmrtelnost**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, R2, R2, R2, R1
**Všechny zbraně**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, ↑, ○, ⊗
**SMG a 9mm pistole SD**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, ↑, R1, R2
**Plné zdraví**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↓
**Nabití**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, R1, R1
**Zpomalení**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, ↑, R2
**Pěstní mód**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↑
**Jiná gravitace**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, R1, R1
**Bombový mód**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, ↑, R1
**Režim Megaforce**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, R1, R2
**Nastřelovací mód**
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊗, R1, R1

## I

### I-NINJA
Způsobují vám nepřátelé problémy a nenechají vás poklidně projít? Jednoduše zapauzujte hru a zadejte některý z následujících kódů. Během okamžiku se z vás stane nepřekonatelný ninja. Jak snadné...
**Velké hlavy**
Držte R1 a stiskněte △ x4, pusťte R1 a podržte L1 a stiskněte △ x2, podržte L1 + R1 a stiskněte △, ○, △
**Vylepšení meče**
Držte R1 + L1 a stiskněte ○, □, ○, △ x2, □, ○, □.
**Dokončení současné mise**
Držte R1 a stiskněte □ x3, ○, pusťte R1 a podržte L1, pak stiskněte △ x2, pusťte L1 a podržte R1, nyní stiskněte □ x2.

### INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
**Skryté týmy**
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

## J

### JAK AND DAXTER
**Nekonečná energie**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ⊗, △

### JAK & DAXTER 2
Cheat není ověřený. V hlavním menu stiskněte ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, →, ←, →, ←, ○, □, △, ⊗, ○, □, ⊗, △ a zpřístupní se vznášedlo.

### JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
**Nesmrtelnost**
Podržte L1 + R1 a stiskněte ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + L1 + R1 a stiskněte ○, ○, R2, ○, L1, □, □, ○.

### JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD
**Měsíční gravitace**
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, L1, □, ○

**Neomezené turbo**
V hlavním menu namačkejte ●, ●, ●, ●, ●, ●

### JONNY MOSELEY MAD TRIX

**Cheatový mód**
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí ● + L3 + ● + ↓ + ● + ●

## K

### KELLY SLATER'S PRO SURFER

**Aktivační kód**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7145558092
**Všichni surfeři**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 9495556799
**Výběr úrovně**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3285554497
**Všechna prkna**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6195554141
**Všechny obleky**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7025552918
**Všechny triky**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6265556043
**Hotové úkoly**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8565558792
**Statistiky na maximu**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2125551776
**Vyšší skoky**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2175550217
**Perfektní rovnováha**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2135555721
**Pohled z vlastních očí**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8775553825
**Hraní za Tony Hawka**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3235559787
**Hraní za Freaka**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3105556217
**Hraní za Travise Pastrana**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8005556292
**Hraní za Rainbow**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185555555
**Hraní za Tiki God**
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8885554506
b
vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185551447

### KENGO: MASTER OF BUSHIDO

**Hra za studenta**
Při výběru postavy podržte ● + ● + ● + ●.

**Skryté postavy**
Dohrajte hru dokonce a po projití
Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.

**Finální postava**
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením ● + ● + ● a stisknutím ⊗.

### KESSEN

**Hrajte za West**
Dohrajte hru s Eastem.

**Battle Mode**
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

### KNOCKOUT KINGS 2001

**Bonusové postavy**
Následující kódy zadávejte
na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

### KYA

Kódy zadávejte v obrazovce pauzy nebo v hlavním menu
Bonusová galerie (HM) - ▲, ↑, ●, →, ↓, ↓, ●, ←
Doplnění energie (P) - ●, ●, ●, ●, ↑, ↑, ←, ●, →, ●, START
Zmenšený Jamgut (P) - ●, ●, ●, ●, ●, ●, ←, ●, ▲

## L

### LARGO WINCH

**Cheat mód**
V hlavním menu namačkejte Select, ●, ●, ●, ●, ▲, ●, ▲, ●

### LE MANS 24 HOURS

Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

### LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

**Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním**
V hlavním menu stiskněte ●, ●, ●, ●, ●, ●, ▲

### LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

**Bonusové materiály**
Stiskněte v hlavním menu
←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ⊗
**Fire Reaver**
Přerušte hru, podržte ●
a stiskněte ↓, ●, ▲, ↑, →, ●

### LEGENDS OF WRESTLING

**Zpřístupnění všech postav**
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ▲, ●

### LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

**Doplnění zdraví**
Při hře stiskněte ●, ●, ●, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**1000 Arthurových vojáků**
Při hře stiskněte ●, ●, ●, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**1000 Gweneveriných vojáků**
Při hře stiskněte ●, ●, ●, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

### LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA

V hlavním menu stiskněte
→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑
**Tratě na Marsu**
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →
**Širokoúhlý mód**
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

### LETHAL SKIES 2

Kódy zadávejte v hlavním menu
Všechny mise v kampani - ↓, ●, ●, ↑, ↑, ●, ●, ●, START
Všechny mise v Dogfight - ●, ●, ●, ●, ●, ●, ↑, →, ↓, ←, ↑, START
Všechny letadla v kampani - ●, ●, Right, ●, ●, ●, ←, ←, ●, ●, ●, ●, START
Všechny postranní mise v kampani - ●, ●, ●, ●, →, ←, ←, ↑, START
Všechny speciální mise v kampani - ←, ●, ●, ●, ↑, ↑, ↑, ↓, START
Výběr nástřiku - ←, →, ←, →, →,←, →, ←, ●, ●, ●, ●, ●, START (Stiskněte ● při výběru letadla v hangáru)
Všechna letadla - ●, ●, →, ●, ●, ●, ←, ←, ●, ●, ●, ●, START
Speciální nástřiky letadel - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, ●, ●, ●, ●, ●, START
Time Trial v tréninku - →, →, ●, ●, ↑, ●, ●, ●, START

**Odemknutelná letadla**
A-10 - Dohrajte misi 2 s jakýmkoli hodnocením
AV8B - Dohrajte misi 4 s jakýmkoli hodnocením
EF2000 - Dohrajte misi 6.2 s jakýmkoli hodnocením
F-14 - Dohrajte misi 1 s jakýmkoli hodnocením
F-15E - Dohrajte misi 5 s jakýmkoli hodnocením
F-22 - Dohrajte misi 10 s jakýmkoli hodnocením
F-25 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F-35 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F/A 18 - Dohrajte misi 7 s jakýmkoli hodnocením
F5Z - Dohrajte misi 8 s hodnocením S
JAS-39 - Dohrajte misi 3 s jakýmkoli hodnocením
S-37 - Dohrajte misi 11 s jakýmkoli hodnocením
S-47 - Dohrajte misi 16 s hodnocením A
SU-27 - Dohrajte misi 9.2 s jakýmkoli hodnocením
SU-35 - Dohrajte misi SP2 s hodnocením S
YF-23 - Dohrajte misi SP1 s hodnocením S

### LMA MANAGER 2002

**Peníze**
Jako jméno napište MINTED.
**Automatický výběr taktiky**
Jako jméno napište NO BRAINER.
**90% schopnosti**
Jako jméno napište AWESOME.
**Rychlejší běh**
Jako jméno napište HYPERACTIVE.
**Agresivní hráči**
Jako jméno napište WHO WANTS SOME.
**Vyhrání všech zápasů**
Jako jméno napište RUN OF FORM.
**Dostupní všichni hráči**
Jako jméno napište FANTASY.
**Rychlá stavba stadionu**
Jako jméno napište QUICK DRY.
**Rychlé uzdravování**
Jako jméno napište HEALING HANDS.
**Slepý rozhodčí**
Jako jméno napište MUST BE BLIND.
**Slunečné počasí**
Jako jméno napište SUN BURN.
**Deštivé počasí**
Jako jméno napište UMBRELLA.

### LMA MANAGER 2004

Následující kódy zadejte jako jméno na začátku nové kariéry. Potom je v menu „options" zaktivujte
Navýšení kapacity- LMA2004MA
Legrační zvuky - LMA2004MB
Duhové stopy - LMA2004MC

## M

### MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

**Dvojnásobné poškození**
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte ●, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ▲, ▲
**Nekonečná munice**
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte ●, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ●, ●
**Nesmrtelnost**
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte ●, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ●, ▲.

### MADDEN NFL 2001

**Madden Millenium Team**
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

### MAFIA

Oblíbili jste si tuhle hru, která vznikla v České republice? S cheaty si jí oblíbíte ještě více...
**Bigfoot Truck**
Dojeďte ve všech tratích šampionátu jako první.
**Neomezená munice**
Dokončete celou hru a pak ji začněte znova.

### MANHUNT

Cheaty nelze aktivovat dřív, než projdete úrovně napsané v závorce s pětihvězdičkovým hodnocením, které lze získat pouze v obtížnosti „Hardcore". Cheat pak aktivujte v úvodní obrazovce
**Běžec (1 a 2)**
●, ●, ●, ●, ←, →, ←, →
**Tichý režim (3 a 4)**
●, ●, ●, ●, →, ←, ←, ←
**Regenerace (5 a 6)**
●, →, ●, ●, ●, ↓, ●, ←
**Vybuchující nepřátelé (7 a 8)**
●, ●, ▲, ●, ●, ●, ●, ↓
**Plná vyzbroj (9 a 10)**
●, ●, ●, ●, ↓, ↑, ←, ↑
**Super pěst (11 a 12)**
●, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, ●
**Králičí kostým (13 a 14)**
←, ●, ●, ▲, ●, ●, ●, ●
**Opičí kostým (15 a 16)**
●, ●, ●, ↓, ▲, ●, ●, ↓
**Neviditelnost (17 a 18)**
●, ●, ●, ↓, ●, ↓, ●, ↑
**Prasečí kostým (19 a 20)**
↑, ↓, ←, ←, ●, ●, ●, ●
**Nesmrtelnost**
Po dohrání hry ve Fetish módu zadejte následující kód ↓, ↓, ●, ↑, ●, ▲, ●, ●, ↑, ↑, ●, ▲

### MARK OF KRI

**Vypnutí umělé inteligence protivníků**
⊗, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗
**Lékárničky doplňují celou energii**
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
**Nesmrtelnost**
●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ●, ⊗, ●, ●, ⊗
**Silnější nepřátelé**
⊗, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗
**Nekonečné šípy**
⊗, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗
**Slabí nepřátelé**
⊗, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ●

### MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

**Všechny úrovně mimo Road Trip**
jděte na obrazovku s nápisem
„Press Start" a rychle namačkejte
●, →, →, ▲, ↓, ●.

### MAX PAYNE

**Osm Painkiller Pillů**
Zapauzujte hru a stiskněte ●, ●, ●, ●, ▲, ●, ⊗, ●
**Všechny zbraně a plná munice**
Zapauzujte hru a stiskněte ●, ●, ●, ●, ▲, ●, ⊗, ●
**Nekonečná munice**
Zapauzujte hru a stiskněte ●, ●, ●, ●, ▲, ●, ⊗, ●
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
**Výběr úrovně**
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●.

### MAX PAYNE 2

**Odemčení všech úrovní a režimů**
●, ●, ●, ⊗, ←, →, ←, →, ●, ●, ●, ⊗, ←, →, ←, → (po startu nové hry se ukáže seznam úrovní a módů)
**Druhé zakončení**
Dohrajte hru v režimu „Detective" a zpřístupní se mód „Hadrboiled". Dohrajte ho a odemkne se režim „Dead on Arrival". Dokončete tento režim a uvidíte druhý konec.

### MDK2 ARMAGEDDON

**Kurt v boxerkách**
V hlavním menu podržte ● a ● a stiskněte ●, ●, ▲ a ●. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
**Bláznivá kamera**
Přerušte hru, podržte ● a ● a stiskněte ●, ⊗, ●, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

### MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Položku pro zadávání passwordů najdete v menu voleb
Nepřátele jdou zabít pouze headshotem - MAARIN
Režim „Always Sniper" - PUFFER
Ochrana před kulkami - TANG
Neviditelní nepřátelé - TRIGGER
Zabijíte jednou ranou - HOGFISH
Odrážející se granáty - DAMSEL
Všechny položky v galerii - GARIBALDI
Nesmrtelnost - IMMORTALITY
Všichni mají velké ruce - SPINEFOOT
Muži s trhlými klobouky - SEAHORSE
Mód „Silver Bullet" - TILEFISH
Nekonečná munice - GOBY
Všechny mise - BUTTERFLY

### METAL GEAR SOLID 2 DEMO

**Pusa**
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stiskněte a podržte ● pro zazoomování. Snake ji políbí!

**Perverzní stráže**
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

### MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

**Bonusy za nasbírané medaile**
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
**Doplnění energie**
Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
**Kódy do Enigmy**
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabijíte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtherman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neubližují
Habrdashr - pánové v klobouci
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte ●, ●, ●, ●, ▲, ●, SELECT, ●.
**Neomezená munice**
Zapauzujte hru a stiskněte ●, ●, ●, ●, SELECT, ●, ▲, SELECT, h

### MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat
**Nesmrtelnost**
→, ⊗, ●, ▲, ↑, ●, ⊗, ←, ●, ●, ⊗, ●
**Všechny zbraně**
↑, ↓, ⊗, ●, ●, ▲, ▲, ←, ●, ●, ●, →
**Výběr úrovně**
●, ▲, ←, ●, ●, ●, ←, ↑, ⊗, ↓, ●, ●
**Plný blesk**
←, →, ↑, ↓, ●, ●, ●, ●, ←, ↓, ●, ●
**Plné Homingy**
→, ↑, ●, ●, ←, ←, ●, ←, ●, ←
**Plný paprsek**
←, ●, ▲, →, ●, ●, ←, ●, ●, ▲
**Zaplněná oblast**
←, ⊗, ▲, ↑, ⊗, ↓, ●, ●, ←, ●
**Hra bez power-upů**
↓, ↑, ⊗, ●, ↓, ↑, ⊗, ●, ●, ●, ●, ●
**Boss mód**
●, ▲, ↓, ↓, ⊗, ●, ←, ●, →, ▲, ●, ●
**Tréninkové mise**
●, ↑, ●, ←, ▲, ⊗, ●, ●, →, ●, ●, ●
**Data agentů**
↑, ↓, ●, ●, ←, ●, →, ⊗, ●, ●, ↑, ●

**Data vetřelců**
R1, L1, ○, R2, ↓, △, L2, →, ⊗, ←, R2, △

### MGS2: SUBSTANCE

**Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaka)**
Hru na tankeru dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek
**Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)**
Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami
**Sluneční brýle**
Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle
**Odemčení obtížnosti European Extreme**
Dokončete hru na normální obtížnosti
**Mód Boss survival**
Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost
**Mód Photograph**
Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf
**Ninja Raiden**
Splňte 50% VR misí za Raidena
**Raiden X**
Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden
**Pliskin**
Splňte 50% VR misí za Snaka
**Tuxedo Snake**
Udělejte za Pliskina 100% misí z VR
**Snake z původního MGS**
Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X
**Jiné zakončení**
Dohrajte Snaků scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

### MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

**Bugina**
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

### MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

**Železný Mike**
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi
**Zpřístupnění boxerů**
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.
**Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí**
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.
**Všichni boxeři, arény a režimy:**
R2, ○, R1, R2
**Další kostýmy a textury:**
R1, R1, ⊗, ⊗, △, ⊗
**Titulky (pozměněné):**
⊗, △, R2, ○
**Velké hlavy:**
R2, ○, ↑, ↓
**Malé hlavy:** R2, ○, ↓, ↑
**2D mód:** ↓, ↑, ○, R2
**Mutanti:**
R2, ←, ↑, △

### MINORITY REPORT

**Nesmrtelnost**
Jako kód zadejte LRGARMS
**Výběr úrovně**
Jako kód zadejte PASSKEY
**Přeskočení úrovně**
Jako kód zadejte QUITER
**Všechny komba**
Jako kód zadejte NINJA
**Všechny zbraně**
Jako kód zadejte STRAPPED
**Maximum munice**
Jako kód zadejte MRJUAREZ
**Maximální poškození**
Jako kód zadejte SPINACH
**Zdraví navíc**
Jako kód zadejte BUTTER↑
**Hraní za klauna**
Jako kód zadejte SCARYCLOWN
**Hraní za trestance**
Jako kód zadejte JAILBREAK
**Hra za GI**
Jako kód zadejte GNRLINFANTRY
**Hra za Lizarda**
Jako kód zadejte HISSSS
**Hra za Moseleye**
Jako kód zadejte BIGLIPS
**Hraní za Naru**
Jako kód zadejte WEIGHTGAIN
**Hraní za Nikki**
Jako kód zadejte HAIRLOSS
**Hraní za robota**
Jako kód zadejte MRROBOTO
**Hraní za superhrdinu**
Jako kód zadejte S↑ERJOHN
**Hraní za zombí**
Jako kód zadejte IAMSODEAD
**Volné míření**
Jako kód zadejte FPSSTYLE
**Arény „bolesti"**
Jako kód zadejte MAXIMUMHURT
**Štít**
Jako kód zadejte STEEL↑
**Baseballová pálka**
Jako kód zadejte SLUGGER
**Hadrová panenka**
Jako kód zadejte CLUMSY
**Tlačítko zpomalení**
Jako kód zadejte SLIZOMIZO
**Odrážející se muž**
Jako kód zadejte BOUNZMEN
**Přecpané lokace**
Jako kód zadejte CLUTZ
**Dramatický konec**
Jako kód zadejte STYLIN
**Závěrečná sekvence**
Jako kód zadejte WIMP
**Výtvarné návrhy**
Jako kód zadejte SKETCHPAD
**Všechny FMV sekvence**
Jako kód zadejte DIRECTOR
**nevybírat**
Jako kód zadejte DONOTSEL

### MONSTERS, INC.

**99 životů**
při hře podržte R1+R2 a stiskněte ○, ○, ○, △, R2, ⊗, △
**plné zdraví**
při hře podržte R1+R2 a stiskněte ○, ○, ○, R2, △, ⊗, △
**plný ukazatel strašení**
při hře podržte R1+R2 a stiskněte ○, ○, ○, R2, R2, ⊗, △

### MOTO GP

**Odemčení Klonoy**
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

### MOTOR MAYHEM

**Nesmrtelnost**
Při hře v Endurance podržte
R1 + R2 + L2 + L1 a rychle stiskněte ←, →, →, ○, R2.
**Beze zbraní**
Při hře podržte R1 a stiskněte
⊗, ⊗, R2.
**Štít**
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte R1 a stiskněte △, R2, △, R2.

### MR MOSQUITO

**Minihry pro dva hráče**
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači
START + SELECT

**Ovládání je následující:**
Dopředu - R2
Skok - ⊗
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ⊗ vyskočte a stiskněte △
**Mamka Moskyt** - v obrazovce výběru hráče držte R1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, R2, R2, R1, R1, R1
**Tatík Moskyt** - v obrazovce výběru hráče držte R2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, R2, R2, R1, R2

### MUSIC 3000

**Tajný skin**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
**Tajný skin 2**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
**Tajný skin 3**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 3x, → 3x, ← 3x, → 3x
**Tajný skin 4**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 4x, → 4x, ← 4x
**Tajná skladba**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑,

### MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

**výběr kola**
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte R1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + R1 + R2 + ⊗

### MX UNLEASHED

Kódy zadávejte v menu cheatů, které najdete v obrazovce „průběhu hry"
Kubatura 50cc - SQUIRRELDOG
Všechny bonusy - CLAPPEDOUT
Reálné chování motorek - SWAPPIN

## N

### NBA HOOPZ

**Cheaty**
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - R2, x3, ⊗, ○ x2, ↑
Malé hlavy - R2 x3, ⊗ x3, ←
Pláž - ⊗ x2, ○ x3, ←
Ulice - R2 x3, ⊗ x2, ←

### NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu
Volné části - ⊗, ⊗, △, ⊗
Nekonečné nitro - ⊗, ○, △, △, ⊗, ⊗, ○
Odemčení všech okruhů - ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2
Odemknutí všech tratí (Drag) - →, R2, ←, R1, R2, R1, R1, R2
Odemknutí všech tratí (Drift) - ←, ←, ←, ←, →, R2, R1, R2
Odemknutí všech tratí (Sprint) - ↑, R1, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓
Jiné fyzikální vlastnosti auta - R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, R1

### NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT

Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
**Odemknout BMW Z8:**
R2, →, R2, →, R1, △, R2, △
**Odemknout HSV Coupe GTS:**
R1, R2, R1, R2, R1, △, R1, △
**Odemknout McLaren F1 LM:**
R2, R1, R2, R1, △, →, △, →
**Odemknout Porsche Carerra GT:**
←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2
**Odemknout Ferrari F50:**
R1, △, R1, △, →, R2, →, R2
**Odemknout Ferrari F550:**
R1, R2, R1, R2, →, R1, →, R1

### NHL 2001

**Super útočník**
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Peter Forsberg nebo Jaromir Jagr.
**Super obránce**
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Sandis Ozolinsh nebo Chris Pronger.
**Super brankář**
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Patrick Roy, Dominik Hasek nebo Ed Belfour.
**Chlápek**
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Bruce Willis. Komentátoři ho budou nazývat „Dude".

### NHL 2004

Zadejte jedno z následujících jmen a odemkne se vám speciální hráč

Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman nebo Craig Would - odemkne postavu z Gob

Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell nebo Tye Zamora - odemkne postavu farmy mimozemských mravenců

### NO ONE LIVES FOREVER

**výběr mise**
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte ⊗ pro vstup do obrazovky „Select Mission"

## O

### ONI

**Přeskočení úrovně**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, L3, R3, R2, R1, ○.
**Nesmrtelnost**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, R3, L3, R3, ○.
**Neomezený Phase Cloak**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, R1, R3, R2, L3.
**Mód rotačních kulometů**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, R1, R2, R1, L3.
**Antigravitační rukavice**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, R3, L3, ○, R2.
**Smrt jednou ranou**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, L3, R3, ○, R2.
**Výběr postavy**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, R1, R2, R2, R1, R2.
**Vyhublé postavy**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, L3, R3, R2, ○.
**Velké postavy**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, R3, ○, L3.
**Velké hlavy**
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte R2, R1, R2, R2, ○, R2, START, R2, ○, START.

### ONIMUSHA: WARLORDS

**Bonusový oblek pro Samanosuka**
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Samanosuke bude nacpaný v pandím oblečku, kterému můžete tlačítkem R2 otevírat/zavírat hlavu.
**Bonusový oblek pro Kaede**
Dokončete hru se všemi Fluority a hodnocením S a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Kaede bude oblečená v dračím oblečku.
**FMV sekvence z Onimusha 2**
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. V položce New game vyberte „Special Report".
**Minihra Oni Spirits**
Dokončete hru se všemi 20 Flourity a uložte si vygenerovanou pozici. Po projití všech 20 pater získáte do nové hry neomezenou munici, Bishamon Sword a další bonusy.
**Lehká obtížnost**
Začněte novou hru a zemřete do patnácti vteřin. Při obtížnosti Easy nelze získat hodnocení S.
**Bishamon Ocarine**
Po použití Evil Plate si promluvte s vousáčem zamotaným do látky a nechejte se přenést do světa Dark Realm. V posledním 2D. patře najdete v truhle bonusový předmět Bishamon Ocarine
**Bishamon Sword**
Po poražení Marcelusse v Demon Realm jděte do místnosti s manovou fontánou a u blokovaných dveří použijte Bishamon Ocarine.

### ONIMUSHA 2

**Lehká obtížnost**
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni
**Těžká obtížnost**
Dokončete hru na normální obtížnosti
**Super obtížnost**
Dokončete hru na těžké obtížnosti
**Bonusy**
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy
**Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou**
Dokončete mód Team Onimusha
**Ultimátní mód**
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"
**Mód Issen**
Dohrajte minihru Oni Organization
**Mód Mind Twister**
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou
**Další kostým pro Jubeie**
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie
**Další kostým pro Oyu**
Dohrajte vícerým hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

### OPERATION WINBACK

**Mód Trial**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

**Mód Max power mode**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte R1, R1, R2, R2, R1, △, ○, △, ○. Podržte R1 a stiskněte START

**Mód Sudden Death**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte
R2, R1, R2, R2, ○, △, ○, △. Podržte R1 a stiskněte START

**Všechny postavy v multiplayeru**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

### ORPHEN: SCION OF SORCERY

**Restart bitvy**
Přeruště hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

## Q

### QUAKE 3: REVOLUTION

**Přeskočení úrovně**
Při hře podržte R1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ⊗, ○, R2, △, ⊗

## P

### PIRATES: THE LEGEND OF BLACK CAT

**Hudba z SSX**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, ⊗, △, L1, R2, ○. L3, START, R3, L3
**Více peněz**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, R2, ⊗, R3, START, L3, ○, R1
**Vylepšení galeony Wind Dance**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte L1, △, R3, L3, ⊗, R2, R3, START, L1, ○
**Neomezeně předmětů**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, L1, START, R3, L3, R2, ⊗, R3, ○
**Meč**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, START, L1, L3, R2, ⊗, R1
**Zobrazení všech pokladů**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, ⊗, △, L3, ○, L1, START, L3, R2, R1
**Nezničitelná galeona Wind Dancer**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ⊗, R3, L1, R2, R3, ○, L3
**Získání všech klíčů od truhel**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, START, ⊗, R2, R3, L1, L1, △, L3
**Nesmrtelná Katarina**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ⊗, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, L1, R2
**Nekonečně Wind Boost**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, R2, L3, ○, L1, △, ⊗, L3

### PITFALL: THE LOST EXPEDITION

**Doplnění energie**
Držte R1 a L1 a pak stiskněte ←, R2, ○, ↓, R2, X, R2 a ○ (musíte mít čutoru)
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu při držení R1 + L1
**Lost Caverns**
←, →, ←, →, △, △, △
**Hraní za Nicole**
←, ↑, ↓, ↑, ○, ↑, ↑
**Originální Pitfall**
○, ○, ←, →, ○, R2, ⊗, ↑, ○

### PORTAL RUNNER

**Přeskočení úrovně**
Zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ○, ←, ○, →, ○, R2, ←, ←, →, R2
**Plná energie**
Zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ○, ○, ○, R2, R2, R1, ↑, **Všechny FMV sekvence**

Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, L1, ○, R1, R2

### PREMIER MANAGER
Kódy se zadávají v průběhu zápasu

**Zrušení všech cheatů**
Stiskněte ⊗ 10x (modrý text)

**Remíza**
Stiskněte ⊗ 20x (žlutý text)

**Nemůžete dát gól**
Stiskněte ⊗ 25x (červený text)

**Soupeři nemůžou dát gól**
Stiskněte ⊗ 15x (zelený text)

### PRIMAL
V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, L2, R1, R2, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení ⊗ šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte R2 a vyskočte z menu △.

**Nesmrtelnost - DEMONISE**
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS
Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

### PRISONER OF WAR
**Všechny úrovně**
Jako heslo zadejte ger1eng5.

**Zamčení úrovní**
Jako cheat zadejte defaultm.

**Všechny deníky**
Jako cheat zadejte alltimes.

**Všechna jádra**
Jako cheat zadejte coretimes.

**Žádná jádra, kromě stávajícího**
Jako cheat zadejte farleymydog.

**Pohled první osoby**
Jako cheat zadejte Boston.

**Pohled třetí osoby**
Jako cheat zadejte Foxy.

**Nekonečno peněz**
Jako cheat zadejte Dino.

**Změna velikosti hlídačů**
Jako cheat zadejte Muffin.

**Blbější hlídači**
Jako cheat zadejte Quincy.

**Vypnutí střelby**
Jako cheat zadejte Fatty.

### PRO EVOLUTION SOCCER
**Tým Evropy (původní)**
Vyhrajte European Cup za Anglii

**Tým Holandska (původní)**
Vyhrajte European Cup za Holandsko

**Tým Německa (původní)**
Vyhrajte European Cup za Německo

**Tým Brazílie (původní)**
Vyhrajte American Cup za Brazilii

**Tým Argentiny (původní)**
Vyhrajte American Cup za Argentinu

**Tým světových All-Star**
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým

**Tým evropských All-Star**
Vyhrajte International Cup za Francii

### PRO EVO SOCCER 3
Zvednutí statistik týmu o 5 bodů
Následující čísla zadejte v Enter Code

1042 - Argentina
1000 - Austria
1043 - Brazil
1031 - Cameroon
1050 - China
1056 - Classic Argentina
1057 - Classic Brazil
1058 - Classic England
1059 - Classic France
1060 - Classic Germany
1061 - Classic Italy
1062 - Classic Netherlands
1045 - Colombia
1003 - Croatia
1005 - Denmark
1032 - Egypt
1007 - Finland
1009 - Germany
1011 - Hungary
1012 - Ireland
1055 - Australia
1001 - Belgium
1002 - Bulgaria
1024 - Chile
1038 - Costa Rica
1004 - Czech Republic
1046 - Ecuador
1006 - England
1008 - France
1010 - Greece
1051 - Iran
1013 - Italy
1039 - Jamaica
1040 - Mexico
1014 - Netherlands
1015 - Northern Ireland
1016 - Norway
1048 - Peru
1018 - Portugal
1020 - Russia
1021 - Scotland
1022 - Serbia & Montenegro
1023 - Slovakia
1036 - South Africa
1053 - South Korea
1025 - Spain
1027 - Switzerland
1028 - Turkey
1041 - United States of America
1049 - Uruguay
1999 - Zvýšení statistiky všech týmů
2999 - Snížení statistiky všech týmů
1052 - Japan
1033 - Morocco
1034 - Nigeria
1047 - Paraguay
1017 - Poland
1019 - Romania
1054 - Saudi Arabia
1035 - Senegal
1024 - Slovenia
1026 - Sweden
1037 - Tunisia
1029 - Ukraine
1030 - Wales

### PRO RALLY 2002
**Všechna auta, tratě a režimy**
Jako jméno zadejte PEROPAVO

**Všechna auta**
Jako jméno zadejte MACHOMAN

**Všechny tratě**
Jako jméno zadejte MORATA

**Všechny bonusy z Arcade módu**
Jako jméno zadejte THEMASTER

**Všechny režimy**
Jako jméno zadejte PACMAN

**Mód Challenge**
Jako jméno zadejte CUAQUEZ

**Mód Trophy**
Jako jméno zadejte MADDUCK

**Šampionát v profi módu**
jako jméno zadejte OOOH SI

### PROJECT EDEN
**Cheat mód**
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

## R

### RAYMAN M
**Všechny postavy**
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci

**Všechny levely**
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci

**všechny bojové arény**
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci

**Všechny závodní okruhy**
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci

**Všechny obleky**
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci

**Grafika z dob starého filmu**
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte L2 + ○ + R2 pro aktivaci

### RAYMAN 2: REVOLUTION
**Cheat mód**
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L1, R2, L1, R2, L2, R2. Nelze použít v první úrovni.

### RC REVENGE PRO
**Všechny vozy**
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ○, R2

**Všechny tratě**
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2, ○

**Odemknutí dalšího poháru**
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2

### READY 2 RUMBLE: ROUND 2
**Zpřístupnění všech postav a dresů**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, →, R2, ←, →, →, L1, L1, R1.

**Zpřístupněný Freak E. Deke a Michael Jackson**
V obrazovce výběru boxera stiskněte 13x L1, R1, 10x L1, R1

**Hoooodně pomalý boxer**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, 19x L1, R1.

**Více pohledů kamery**
V obrazovce výběru boxera stiskněte 20x L1, R1, L1, R1, 21x L1, R1, 18x L1, R1, 9x L1, R1, 14x L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, ←, →, ↑, ↓, R1

**Prázdninové oblečení**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, →, ↑, 8x L1, R1, 4x L1, R1

**Všechny tréninky**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, ↑, ↓, ↑, 20x L1, R1

**Režim velkých hlav**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, L1, L1, L1

**Odemknutí všeho**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, 5x L1, R1

**Rychlejší hra**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, 5x L1, R1

**RUMBLE na prvním levelu**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, L1, L1, R1, R2

**Plný ukazatel RUMBLE**
Zapauzujte hru a zadejte L1, L1, L1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, ←, →, ↑, ↓

**RUMBLE na druhém levelu**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, L1, L1, L1, L1, R2

Nastavit Vánoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1.

**Nastavit Velikonoce jako prázdniny**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, R1.

**Nastavit Halloween jako prázdniny**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, R2

**Ring Independence Day**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, R2

**Ring Nový rok**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, L1, L1, R2

**Ring St. Patrick's Day**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, L1, L1, L1, R2

**Ring Díkůvzdání**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2

**Ring Valentine's Day**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, L1, L1, L1, R2

Začátek ve finálovém zápase
V obrazovce výběru boxera stiskněte R2, ↓, →, ↑, ←, 6x L1, L1, L1, L1, L1, R2

**Odemknutí šampionských trenek**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, →, →, ↑, L1, L1, 20x L1, R2

**Prohlédnutí titulků**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, →, ↓, L1, L1, R2

**Hubeňouři**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, L1, L1, R2

**Tlustoši**
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, L1, L1, L1, R2

**Velké boxerky**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ↑, ↓, L1, L1, L1.

**Zombíci**
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↑, →, ↓, L1, L1, L1, R2

### RED FACTION 2
Kódy zadávejte v cheat menu

**Hopsavé granáty**
○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○

**Obrana proti kulkám**
○, ○, ○, ○, △, ⊗, ○, ○

**Vybuchující nepřátelé**
R2, ⊗, ○, △, ○, ⊗, R2, △

**Ohnivé kulky**
R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

**Výbušniny**
△, ○, ⊗, R2, △, ○, ⊗, R2

**Nekonečná munice**
R2, △, ⊗, ○, R2, ○, ⊗, △

**Nekonečné granáty**
○, ⊗, ○, R2, ⊗, ○, ⊗, ○

**Vylepšená munice**
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, R2, ○, ⊗, ⊗

**Rychlé koleje**
○, R2, ○, R2, ⊗, ⊗, △, △

**Větší energie**
⊗, ⊗, R2, △, R2, △, ○

**Všechny úrovně**
○, R2, ⊗, △, R2, ○, ⊗, ⊗

**Odemčení všech cheatů**
△, △, ⊗, ⊗, R2, ○, R2, ○

**Odemčení všeho**
R2, ○, △, ○, R2, ⊗, △, ⊗

**Zpestření hry 1**
△, △, △, △, △, △, △, △

**Zpestření hry 2**
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗

### REDCARD SOCCER 2003
**Odemčení všeho**
Jako jméno zadejte BIGTANK.

### REIGN OF FIRE
**Výběr úrovně**
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ○, ○, ←, ←, R2, ↓, ↑, ○
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře

**Přeskočení úrovně**
R2, △, ←, Down, →, △, →, ↑, ⊗

**Nesmrtelnost**
⊗, △, →, ←, ○, ↑, ↓, ↓, →, ○, ○

**Větší síla**
⊗, △, →, ↑, →, △, ○, →

**Seženutí všeho**
R2, △, ←, ↓, R2, R2

**Kozí mód**
△, →, ←, ←, ○, △, R2, →, ↑

### RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
**Další varianta Chrisse**
Dohrajte Battle mód za Weskera

**Battle mód**
Dohrajte hru s libovolnou obtížností a hodnocením.

**Pohled první osoby v Battle módu**
Dohrajte hru s obtížností Normal nebo Easy a hodnocením

**Nekonečný raketomet**
Dohrajte hru s hodnocením A. Začněte hru z uložené pozice a raketomet najdete hned v první bedně

**Další variace Claire v Battle módu**
Dohrajte Battle mód za Jill.

**Hraní Battle módu** za Steva Burnside
V druhé části najděte v podzemí Gold Lugers (zbraně)

**Zastavení času**
Podržte L1 a stiskněte START. Při tomto zapauzování neubíhá čas

**Odemknutí Hunka**
Dohrajte Battle mód na normální obtížnosti za méně jak tři a půl hodiny. Rovněž musíte sebrat všechny dokumenty, co lze v průběhu sebrat.

**Odemknutí raketometu v Battle módu**
Dohrajte se všemi postavami Battle mód s hodnocením „A"

**Odemknutí Weskera v Battle módu**
V inkubační laboratoři seberte ze země Weskerovy brýle, nebo dohrajte Battle mód za Steva

### RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2
**Tajné hlášení**
V každé úrovni sesbírejte opravdu všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".

**Mód Vs Roach**
V režimu Dungeon dokončete první misi.

**Panzerfaust EX**
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.

**Chris Redfield**
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

**Rodrigo**
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Infema 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.

**Vylepšení parťáka**
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

### RIDGE RACER V
**Tajemství**
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.

**Duel**
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!

**Výdrž**
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

### ROBOT WARS
**Zpřístupnění všeho**
Jako jméno zadejte JPEARCE

### RTX RED ROCK
Výběr úrovně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ← (2x), ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓. Vraťte se do hlavního menu a dejte L1 pro zobrazení menu výběru úrovně

Super zbraně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, ↓ (2x), ↑, → (2x), ↑, ↓ (2x)

Další speciální vybavení
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ←, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↓

Další předměty
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte → (5x), ← (3x), ↑ (2x)

Lehká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓ (8x), ↑

Normální obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Těžká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ↑ (8x), ↓

Lepší progresivní scanování
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, → (2x), ↑, → (3x), ↑,→

### RUNE: VIKING WARLORD
**Nesmrtelnost**
Zapuzujte hru a stiskněte R2, ○, ←, →, ○, R2

**Maximální síla run**
Zapuzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, R2, ○

## S

### SAVAGE SKIES
**Všechny příšery**
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ⊗
Všechny úrovně pro multiplayer
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ⊗

**Nesmrtelnost**
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ⊗, ↑, ⊗

**Splnění všech úkolů**
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ⊗

**Získání krystalu**
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ⊗, ⊗

### SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS
**Všechny powerupy**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ○, R2. **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte R2, R2, R2, ○, ○, ○, R2, ○, R2

**Prohlédnutí titulků**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte R2, ○,

### SEEK AND DESTROY
**1000 zlata**
V prvním městě napište na růžový tank heslo KWNOHIRO

**Hopsavé bomby**
V prvním městě napište na růžový tank heslo KKHWEEEE

**Protileteckỳ kulomet**
V prvním městě napište na růžový tank heslo GSASINRI
**Velká vlajka**
V prvním městě napište na růžový tank heslo ODGRITRO

## SHADOW OF MEMORIES

**Konce**
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.
**Filmy**
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

## SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, ○, △, ○, △
Výběr úrovně
Podržte R1 + → a stiskněte △, ○, △, ○, △
Status na maximu
Podržte R1 + → a stiskněte △, △, ○, △
Všechny FMV sekvence
Podržte R1 + ← a stiskněte △, △, ○, △
Všechny cheaty
Podržte R2 + ← a stiskněte △, ○, △, ○, △

## SILENT HILL 2

**Extra menu**
Stiskněte v menu R1+R2

## SILENT SCOPE

**Alternativní ovládání**
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...
**Mód „Profesionál"**
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x ▬. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměrovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.
**Mód „Noční vidění"**
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x ▬. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.
**Převedení života na čas**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.
**Převedení času na životy**
Zapauzujte hru a stiskněte △, ⊗, →, ←, →, ←, ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

## SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

**Přeměna života na čas**
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○
**Přeměna času na životy**
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
**Tři kredity**
Dohrajte hru 16x
**Čtyři kredity**
Dohrajte hru 31x
**Neomezené kredity**
Dohrajte hru 101x

## SILPHEED: THE LOST PLANET

**Všechny zbraně**
Jako jméno napište GLOIRE

## SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte R1+R2 a namačkejte následující kombinace
**Apuovo vánoční auto**
△, △, ○, △
**Bartův „Frankenstein Soap Racer"**
△, △, ○, ⊗
**Atomový autobus**
△, △, □, ⊗
**Červená bedna**
△, △, □, ○
**Noc**
⊗, ⊗, ⊗, ⊗
**Autíčko s limonádou p. Burnse**
△, △, □, □

## SKY ODYSSEY

**Auto Gyro**
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.
**UFO**
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.
**ME-262**
Dohrajte Adventure režim.
**Stealth Fighter**
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.
**Všechny mise**
Jděte do mission obrazovky a stiskněte ▬, ⊗, △, R1, R2 + R3.
Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte □, ○, R1 a ▬.

## SLED STORM

**Odemčení všech tratí a skútrů**
V obrazovce Press Start podržte R1 + R2 a stiskněte ○, □, ↑, ○, △, ↓.

## SMUGGLER'S RUN

**Neviditelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, R1, R2, R1, R1, R2.
**Lehčí vozy**
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, R1, R2, R2, R2.
**Vypnutá gravitace**
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
**Zvýšení časového skoku**
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, R1, R2, →, →, →.
**Snížení časového skoku**
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R1, R1, ←, ←, ←.

## SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:
**Neviditelnost -**
R1, R1, R1, R2, R1, R1, R2.
**Světlejší auta -**
R1, R1, R1, R2, R2, R2.

## SOLDIER OF FORTUNE

**Nesmrtelnost**
Při hře stiskněte R1+R2+R3+R2 a přimáčkněte ←.
**Nekonečná munice**
Při hře stiskněte ▬, podržte R1+□ a nakonec ←.
**Těžké zbraně**
Při hře stiskněte ▬, podržte R2+R3+□ a stiskněte ←.
**Chladné zbraně a výbušniny**
Při hře stiskněte ▬, podržte R1+R3+□ a stiskněte ←.
**Bez nabíjení**
Při hře stiskněte ▬, podržte R1 + R2 + R3 + □ a stiskněte ←.
**Žádné cíle**
Při hře stiskněte ▬, podržte R1 + R2 + □ a stiskněte ←.
**Žádná gravitace**
Při hře stiskněte ▬, podržte R1 + R2 + R2 + ← + □ a stiskněte ▬.

## SONIC HEROES

Po výběru úrovně ve hře dvou hráčů držte ⊗ a △, vaše postavičky pak budou o něco hezčí. Zde jsou další bonusy, které lze ve hře získat
**Dvojbob v multiplayeru**
Sesbírejte 80 emblémů
**Tratě pro experty v multiplayeru**
Sesbírejte 120 emblémů
**Quick Race režim pro multiplayer**
Sesbírejte 100 emblémů
**Okruhy v multiplayeru**
Sesbírejte 60 emblémů
**Speciální tratě v multiplayeru**
Sesbírejte 40 emblémů
**Team Battle v multiplayeru**
Sesbírejte 20 emblémů
**Písnička 'FOLLOW ME'**
Dohrajte Story mód s týmem Rose
**Písnička 'TEAM CHAOTIX'**
Dohrajte Story mód s týmem Chaotix
**Písnička 'THIS MACHINE'**
Dohrajte Story mód s týmem Dark
**Písnička 'WE CAN'**
Dohrajte Story mód s týmem Sonic
**Písnička 'WHAT I'M MADE OF'**
Dohrajte finální příběh

## SPACE CHANNEL 5 PART 2

**Získání kontroly nad CPU**
Zapauzujte hru, podržte R1 + R2 a stiskněte ○, △, □

## SPLASHDOWN

**Cheatový mód**
V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○
**CPU vás neskopne**
Jako kód zadejte TopBird
**Těžké tratě**
Jako kód zadejte Hobble
**Nejlepší provedení**
Jako kód zadejte PMeterGo
**Všechny tratě**
Jako kód zadejte Passport
**Všechny postavy**
Jako kód zadejte AllChar
**Všechny obleky**
Jako kód zadejte LaPinata
**Super nadupané AI**
Jako kód zadejte AllOutAI
**Všechny konečné sekvence**
Jako kód zadejte Festival
**Hraní časovek proti UFU**
Jako kód zadejte IBelieve

## SPIDERMAN: THE MOVIE

**Zápas proti Pilounovi**
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.
**Odemknutí minihry**
**Pinhead Bowling**
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).
**Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina**
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.
**Nekonečné zásoby pavučin**
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.
**Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem**
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.
**Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem**
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.
**Cheaty zadávejte v cheatovém menu**
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickynice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

## SPY HUNTER

**FMV sekvence z průběhu vytváření hry**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**FMV sekvence seriálové znělky**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**Saliva: tvé nakažení**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**FMV sekvence o navrhování hry**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**FMV sekvence zkušebního spuštění** Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

## SPYHUNTER 2

Chcete-li si hru trochu (no, vlastně dost) ulehčit,
zadejte následující kód přímo v hlavním menu.
**Zpřístupnění všech misí a zbraní**
R1, R2, R1, R1, R1, R1, R2, R1
Pauznìte hru pro zadání těchto kódů:
**Nekonečná munice**
R1, R1, R1, R2, R2, R1, R1, R2
**Nesmrtelnost**
R1, R1, R1, R2, R1, R1, R1, R2

## SSX

**Zpřístupnění všeho**
V Options podržte R1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, □, △, ○.
**Statistiky na maximu**
V Options podržte R1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □.

## SSX TRICKY

**Mix Master Mike:**
V titulní obrazovce podržte R1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
**Prkno Mallora (pouze pro Elise)**
V titulní obrazovce podržte R1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, □, □.
**Lepivé prkno**
V titulní obrazovce podržte R1 + R1 a stiskněte □, □, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ⊗, ↑.

## STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

**Plná munice**
Zapauzujte hru, držte R1+R2 a stiskněte ▬
**Všechny zbraně**
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 + L3+ R1 + R2 a stiskněte ▬
**Automatické zaměřování**
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 a stiskněte ▬
**Doplnění štítů na 100**
Zapauzujte hru, držte R1 + R1 a stiskněte ▬
**999 životů**
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte ▬
**God mód**
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 + R3 + R1 + R2 a stiskněte ▬
**Nemrtvý mód**
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 + R3 + R1 + R2 + L3 a stiskněte ▬

## STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

**Univerzální kód**
Jako kód zadejte PNYRCADE
**Nesmrtelnost**
Jako kód zadejte QUENTIN
**Z-95**
Jako kód zadejte HEADHUNT
**Vypnutí údajů v kokpitu**
Jako kód zadejte NOHUD
**Jiné úhly kamery**
Jako kód zadejte DIRECTOR
**Obrácené ovládání**
Jako kód zadejte JARJAR
**Vzkaz od programátorů**
Jako kód zadejte MAGGIE

## STAR WARS: STARFIGHTER

**Odemčení všech cheatů**
Jako kód zadejte OVERSEER
**Nesmrtelnost**
Jako kód zadejte MINIME
**Tajné lodě za bonusové mise**
Jako kód zadejte BLUENSF
**Mise pro multiplayer**
Jako kód zadejte ANDREW
**Vypnutí pohledu kokpitu**
Jako kód zadejte NOHUD
**Galerie nepřátelských lodí**
Jako kód zadejte SHIPS
**Obrázky lodí a postav**
Jako kód zadejte HEROES
**Skicy**
Jako kód zadejte PLANETS
**Obrácené ovládání**
Jako kód zadejte JARJAR
**Vzkazy programátorů**
Jako kód zadejte LTDJGD
**Původní obrazovka**
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
**Tým programátorů**
Jako kód zadejte TEAM
**Obrázek Simona**
Jako kód zadejte SIMON
**Jamesův den v práci**
Jako kód zadejte JAMES
**Titulky**
Jako kód zadejte CREDITS
**Vánoční FMV sekvence**
Jako kód zadejte WOZ
**Jiné úhly kamery**
Jako kód zadejte DIRECTOR. Tlačítko ▬ přepíná kamery

## STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

**cheatový mód**
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME

**všechny tratě**
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte R1 + R2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ○, □, ○, □

**těžká obtížnost**
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte R1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte △

**zpřístupnění původních návrhů**
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte R1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte →, □, ←, ○, ↓, ⊗, ↑, △

## STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

**Boba Fett**
V hlavním menu stiskněte □, ○, △, ○, □, kód vypnete kombinací □, **bojový tank AAT**
V hlavním menu stiskněte ○, □, ○, □, kód vypnete kombinací □, △, ○, □
**Silná královna Amidala:**
v hlavním menu stiskněte ↓, ▬, ↑, ▬, ←, →, ▬
**jezdci Naboo Kaadu**
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R2, R2
**jezdci Shaak**
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, ▬
**nekonečný boost**
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, R1, □, ▬
**Space Freighter**
v hlavním menu stiskněte R1, R1, ▬, ○
**bojové arény**
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
**mód Death Star**
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, R1, ↑, ←
**Super honk**
v hlavním menu stiskněte ○, ○, ○, ○, R1, ▬
**ježdění pozpátku**
v hlavním menu stiskněte R2, R2, R2, R2, ○, ▬
**rychlé a malé tratě**
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, R1, R2, □
**rotační mód**
v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
**klouzavý mód**
v hlavním menu stiskněte ←, →, □, ○, R1, R2

## STATE OF EMERGENCY

**Neomezená munice**
R1, R2, R1, R2, △
**Nesmrtelnost**
R1, R2, R1, R2, ⊗
**Neomezený čas**
R1, R2, R1, R2, ○
**Silnější postava**

L1, L2, R1, R2, ⊙

**Všechny zbraně**

Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x ⊙, L1, L2, R2 a 5x ⊙

### STREET FIGHTER EX 3

**Tajní bojovníci**

Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.

**Tajné medaile**

Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:

**Bronzová:** Sakura je hlasatel.

**Stříbrná:** Odemknete Bisona 2.

**Zlatá:** Odemknete Evil Ryu.

**Platinová:** VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

### STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:

**Perfektní střílení:**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, L1, L2

**Urychlení času:**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, L1, L2

**Power game:**

L2, ⊙, R2, ⊙

**Odemknutí nových míčů:**

ABA: ⊙, L2, ⊙, L2

Black: L2, R2, ⊙, L2

Normal: L1, ⊙, ⊙, L1

**Odemknutí nových uniforem:**

Clown: ⊙, L1, ⊙, ⊙

Cowboy: ⊙, L2, R2, L1

Kung Fu: ⊙, ⊙, ⊙, L1

Pimp: L1, ⊙, ⊙, R2

Santa: L2, L2, R2, L2

Tuxedo: L1, L2, ⊙, ⊙

**Block party:**

L1, ⊙, R2, L2

**Rychlý čas:**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, L1, L2

**Odemknutí Lil Romeo a Master P:**

Pro odemknutí této dvojice utratte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.

**Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:**

Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".

**Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:**

Poražte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.

**Odemknutí Xzibit:**

Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

### STUNTMAN

**Odemčení všeho**

Jako jméno zadejte „BiNdErS".

**Všechny hračky**

Jako jméno zadejte „Turnips".

**Všechny trailery**

Jako jméno zadejte „BonNeTT".

**Všechna auta**

Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

### SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ L2 a zadejte některý z cheatů:

**Všechny postavy**

←, ⊙, ↑, →, ⊙, ←, ←

**Všechna prkna**

←, ⊙, ↑, ↓, ⊙, ←, ↓, ⊙, ⊗

### SUPER BUST-A-MOVE

**Další svět**

V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte ⊙, ←, →, ⊙.

**Tajné postavy**

V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte ⊙, →, ←, ⊙.

### SUPERCAR STREET CHALLENGE

**Furasshu-sama**

Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R2, ⊗

### SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

**Následující cheaty zadávejte v cheatové obrazovce - v hlavním menu stiskněte R2, vyberte Game Options a vyberte položku „Cheats"**

Všechny postavy - Peeps

Všechny lokace - BODay

Všechno vybavení - Went

Všechny plavky - Greed

Všechny plážové domky a bonusy - Mypad

Všechny minihry - Major

Všechny obtížnosti - Champ

Vypnutí šipek - Whine

Slunečný míč - Hot 1

Velký míč - Golem

Kokosový ořech - Milky

Nízká gravitace - Space

Vysoká gravitace - Zippy

Hřebíkový mód - Nails

Pulzující hlavy - Exosz

Pištivé hlasy - Mouse

Hluboké hlasy - Horse

Všechny FMV sekvence - Musak

Všechny trailery - Gamon

## T

### TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pro výběr alternativních kostýmu držte při výběru postavy L1 nebo L2

DDSMS - druhý oblek pro Donatella

LDMSR - druhý oblek pro Leonarda

RRLMD - druhý oblek pro Michelangela

DMDML - druhý oblek pro Raphaela

SMMRS - pozměněné zvukové efekty

SSSMR - Donatello bude mít lepší obranu

DMDRS - Donatello bude mít permanentní power-up

DRLDS - vylepšená zbraň pro Donatella

MRLLM - Leonardo bude mít lepší obranu

LSLSR - Leonardo bude mít permanentní power-up

LMLSD - vylepšená zbraň pro Leonarda

SMRDM/SSLDM - nekonečné hvězdice pro Leonarda

MRRML - Mike bude mít lepší obranu

MMSLR - Michelangelo bude mít permanentní power-up

SMRDL/MSRMM - vylepšená zbraň pro Mika

DRDSS/MSSLD - nekonečné výbušné hvězdice pro Mika

LRMDS - Raphael bude mít lepší obranu

MSLLR - Raphael bude mít permanentní power-up

RDSRL - vylepšená zbraň pro Raphaela

SRLMD - mód Casey Jones

LSLML - mód Splinter

MSRLS/ - Splinter (Tříska)

LSDRM - databáze pomocných věcí

LSMMS, SSLDM, MSSLD, SRLMD, LSDRM - bonusové úrovně

**Speciální filmeček Gembu**

Dohrajte se všemi želvami kolo „Dojo 3".

**Speciální úder Gembu**

Dohrajte se všema želvama kolo „Special Stage: Ordeal".

**Skryté postavy**

Casey Jones - dohrajte s Raphaelem 1. level

Casey Jones (Story) - dokončete Challenge na libovolnou obtížnost do 15 minut

Evil Turtlebot - dohrajte s kýmkoli 3. level

Hun - dohrajte s Michelangellem 6. level

Oroku Saki - porazte ho s kýmkoli v 6. levelu

Oroku Saki (1vs1) - dokončete Story se všemi želvami

Shredder - porazte v 6. levelu Trhače s kteroukoli z želv

Splinter - dohrajte s Leonardem 3. level

Yoshi Hamato - dohrajte Challenge mód s jakoukoli postavou

### TEKKEN TAG TOURNAMENT

**Bonusový kostým pro Armor Kinga**

Dohrajte Arcade za Armor Kinga a při výběru bojovníka ho vyberte tlačítkem START

**Bonusové postavy**

Dohrávejte režim Arcade a postupně se vám zpřístupní Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, P-Jack,

Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel, and Unknown

**Galerie**

Vybojujte Devila

**Bonusová FMV sekvence Ling**

Dohrajte Arcade za Ling, pak ji označte tlačítkem START a znovu dohrajte Arcade. Pak získáte její školní obleček.

**Hra za Anděla**

Označte Devila a stiskněte START

**Hraní za Zlatého Tetsujina**

Vyhrajte ve Versus deset zápasů

**Hraní za Mokujina**

Označte Tetsujina a stiskněte ⊗

**Hraní za Tigera**

Označte Eddy Gorda a stiskněte START

**Vítězná póza**

Po skončení zápasu podržte některé z tlačítek pro úder

**Režim Tekken Bowl**

Vybojujte Ogra

**Jukebox v režimu Tekken Bowl**

Udělejte v Tekken Bowl skore 200 bodů

**Režim Theater**

Jednou dokončete hru

### TENCHU 3

**Všechny postavy**

V úvodní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, →, ←, L3, R3

**Všechny mise ve Story módu**

V obrazovce výběru misí ve Story módu namačkejte L1, L2, R1, R2, →, ⊙, L3, R3

**Všechny multiplayerové mise**

V obrazovce výběru misí v multiplayerovém módu namačkejte L1, L2, R1, R2, →, ⊙, L3, R3

**Zpřístupnění výběru rozmístění nepřátel**

V obrazovce výběru misí namačkejte R3, L3, R1, R2, L1, L2

**Speciální schopnosti**

Zapauzujte hru, držte L1+R1 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓. Pusťte L1+ R1 a stiskněte ⊙, ⊙, R1, R2

**Bonusové kolo pro Rikimarua**

V úvodní obrazovce namačkejte L1, ↑, R1, ↓, R2, →, R2, ←

**Tajná úroveň z dema**

V úvodní obrazovce namačkejte ↑, ↓, →, ←, ⊗, ⊗, ⊗

**Doplnění energie**

Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, →, ←, ⊙, ⊙, ⊙

**Všechny předměty**

V obrazovce výběru předmětů podržte L1+R1 a stiskněte ↑, ⊙, ⊙, ←, ⊙, ⊙, ↓, ⊙, ⊙, →, ⊙, ⊙

**Zvýšení počtu předmětů**

V obrazovce výběru předmětů podržte R1+R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ↑, ←, ↓, →

**Neomezená nosnost předmětů**

V obrazovce výběru předmětů podržte L2+R2+L1+R1 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ↑, ←, ↓, →, ⊙, ↑, →, ↓, ←

**Zobrazení času a skóre**

Zapauzujte hru a na druhém ovladači stiskněte →, →, ←, ←

**Navýšení skóre**

Zapauzujte hru, na druhém ovladači podržte L1 + R1 a stiskněte →, →, ←, ←

**Legrační dialogy**

Na titulní obrazovce s logem Tenchu podržte L1 + R1 a stiskněte ↓, ⊙, ↑, ⊙, →, ⊙, ←, ⊙. Pak v "Options" najeďte do "Audio" a "Language". Tam nastavte "B-Side"

### THE GETAWAY

**Zdvojená energie**

Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ⊙, ⊙, ↓

**Neomezená munice**

Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, ⊙, ↑, ↓, ←, →, ⊙

**Opancéřovaný vůz**

Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, ⊙, ⊙, ⊙

**Volné jízdy**

Při úvodní FMV animaci namačkejte ⊙, ⊙, ←, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ←, ⊙

### THE GREAT ESCAPE

**Nekonečná munice**

Zapauzujte hru a namačkejte ⊙, ⊙, L1, L1, L2, L1, ⊙, ⊙, L1, L1, L1, L1

**Volba úrovně**

V hlavním menu stiskněte ⊙, L2, ⊙, L2, ⊙, ⊙, ⊙, L1, ⊙, L2, ⊙, ⊙

**Všechny FMV sekvence**

V hlavním menu stiskněte L1, L1, ⊙, ⊙, ⊙, L2, L1, ⊙, ⊙, L1, L1

### THE HULK

**Cheatové kódy**

GMMSKIN - nesmrtelnost

FLSHWND - regenerátor

GRNCHTR - nekonečné napojení

HLTHDSE - dvojitá energie (Hulk)

BRNGITN - dvojitá energie (nepřátelé)

MMMYHLP - poloviční energie nepřátel

NMBTHIH - vymazání nejlepších výsledků

TRUBLVR - výběr úrovně

ANGMNGT - plný ukazatel Rage

FSTOFRY - špatné pěsti

BRCESTN - vyřešení hádanek

Následující kódy na zpřístupnění filmečků se zadávají do univerzálního terminálu. Jeden je v části Infiltration

SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

### THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.

**Obnovení energie**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, ↓, ⊗, ↑

**Obnovení munice**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ⊙, ↑

**Přidání 1000 zkušenostních bodů**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓

**Zkušenosti na 2. levelu**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, →, ⊙, →

**Zkušenosti na 4. levelu**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, ↑, ⊙, ↑

**Zkušenosti na 6. levelu**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, ←, ⊙, ←

**Zkušenosti na 8. levelu**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓

**Nesmrtelnost**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊗, ⊙

**Neomezené střely**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊗, ⊙

**Ničivé útoky**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Silné útoky budete moci v boji aktivovat držením ⊙

**Celá komba**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

**Malí nepřátelé**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊗, ⊗

**Zpomalení**

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊗, ⊙

### THE MARK OF KRI

**Nesmrtelnost**

V obrazovce „Press Start" stiskněte ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗. Poté najeďte do sekce Cheats a ⊗ zaktivujte poslední kartu.

Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"

Plná energie- ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙

Neomezené šípy- ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗

Silnější nepřátelé- ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗

### THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Najeďte do menu Options, držte L1+R1 a stiskněte .....

**Jiná hudba při konečných titulcích**

⊗, ⊙, ⊙, ⊙

**Jiné pohledy kamery**

⊙, ⊙, ⊙, ⊗

**Vybuchující auta**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙

**Nezničitelná auta**

⊙, ⊗, ⊙, ⊗

**Opilecké ježdění**

triangle, circle, triangle, circle

**vysoká akcelerace**

⊙, ⊙, ⊙

**Noční ježdění**

⊗, ⊗, ⊗, ⊗

**Pomalé ježdění**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙

**Skákající auta (L3)**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙

**Tachometr**

⊙, ⊙, ⊙, ⊙

**Odemčení všech aut**

⊗, ⊙, ⊗, ⊙

### THE SIMPSONS: ROAD RAGE

**Noční jízda**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte 4x⊗.

**Tenké postavy**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte 4xCircle.

**Bonusové červené auto**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.

**Bonusová limuzína**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.

**Bonusový atomový autobus**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊗.

**Speciální pohyby u aut**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊗, ⊙, ⊙, ⊗. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.

**Time Trial**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊗.

**Zpomalení**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊗, ⊙, ⊙, ⊙.

**Halloween**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊗.

**Nový rok**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.

**Díkuvzdání**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.

**Vánoce**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte ⊙, ⊙, ⊙, ⊙.

**Vypnutí všech kódů**

V obrazovce voleb podržte L1 + L2 a stiskněte 4x SELECT.

### THEME PARK: ROLLER COASTER

**Všechno je zdarma**

Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ⊙.

**Zlaté vstupenky**

Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ⊙, →, ←, ↓, ↑, ⊙.

**Všechno vynalezeno**

Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

### THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

**Výběr úrovně**

Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ⊙ + ⊙ a objeví se nápis „Spooky Cat".

V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

### TIGER WOODS 2003

**Získání všeho**

Jděte do obrazovky cheatů a zadejte toto heslo: ALLTW3

### TIGER WOODS PGA TOUR 2001

**Zneklidnění soupeřů**

V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.

**Červené triko**

Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.

**Rychlejší počítač**

Když počítač uděří do míčku, stiskněte L1 a ⊙ pro rychlý posun vpřed.

### TIME CRISIS 2

**Odemknutí režimu Mirror**

Dokončete Story bez použití Continue.

**Odemknutí mise Crisis**

Dokončete Story.

Odemknutí Music Testu

Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).

**Extra Minihry**

Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.

**Nekonečné munice**

Dokončete Story třikrát.

**Široká munice**

Dokončete Story čtyřikrát.
**Shot Away 2 Extra**
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.
**Nekonečně kreditů**
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

### TOCA RACE DRIVER

**Všechna auta**
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA
**Všechny tratě**
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIGHLT, NPXDOY, MPXDOY nebo HZCGYP

**Všechny šampionáty**
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ
**Všechny závody**
Jako kód v bonusu napište LSDUXH
**Tratě pro profíky**
Jako kód v bonusu napište LQJFFA
**Realistické ovládání**
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL

**Větší poškození**
Jako kód v bonusu napište DAMAGE
**Nezničitelnost**
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL
**Titulky**
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

### TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**Master kód**
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.
**Všechny FMV sekvence**
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.

**Všechny úrovně**
Jako heslo napište ROADTRIP
**Freak**
Při hře stiskněte 4x → a pak ◎

**Spanky**
Při hře stiskněte 4x → a pak △
**Bull**
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

### TONY HAWK'S PRO SKATER 4

**Univerzální kód**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.
**Tajní skejťáci**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „hornielist"
**Hraní za Daisy**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „(o)(o)"
**Vždy plný speciál**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"
**Perfektní manualy**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"
**Perfektní grindy**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"
**Měsíční gravitace**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"
**Zpomalení á la Matrix**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

### TONY HAWK'S UNDERGROUND

**Zadejte následující jména při vytváření postavy a odemkne se vám jezdec, který je ve skutečnosti vývojářem hry.**

| | |
|---|---|
| 1337 | Rulon Raymond |
| akira2s | C Surla |
| alan flores | Alan Flores |
| alex garcia | Alex Garcia |
| andy marchel | Andy Marchel |
| anr | Captain Cody |
| bailey | Bailey |
| big tex | Big Tex |
| buffoon | Pete Day |
| chauwa steel | Chauwa Steel |
| chrisp | Chris Peacock |
| chris rausch | Chris Rausch |
| crom | Eric Grosse |
| daddy mac | Dana MacKenzie |
| dan nelson | Dan Nelson |
| dave stohl | Dave Stohl |
| ddt | Darren Thorne |
| deadendroad | Ralph D'Amato |
| fatass | Brad Bulkley |
| frogham | Kendall |
| geiger | Jake Geiger |
| glycerin | Glycerin |
| greenie | Greenie |
| grjost | grjost |
| guilt ladle | Kevin Mulhall |
| hammer | Ted Barber |
| henry ji | Henry Ji |
| jason uyeda | Jason Uyeda |
| jeremy andersen | Jeremy Andersen |
| joel jewett | Joel Jewett |
| johnny ow | Chum |
| leedsleedsleeds | Wardy |
| marcos xk8r | MARCOS XK8R |
| mike ward | Mike Ward |
| moreuberthaned | Mikey Ortai |
| m'yak | Rock |
| noly | Nolan Nelson |
| nsjeff | Jeff Morgan |
| pooper | Paul Robinson |
| sik® | sik® |
| skillzombie | Skillzombie |
| stacey d | Stacey D |
| tao zheng | tao zheng |
| thedoc | Adam Lippmann |
| the kraken | The Kraken |
| the swink | The Swink |
| todd wahoske | Todd Wahoske |
| topbloke | Dave Cowling |
| tsuenami! | Todd Sue |
| woodchuck | Michelle Deyo |
| y2kj | Y2KJ |
| yawgurt | Gary Jesdanun |
| zig | Zac Drake |

### TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:
**Všechna města:**
△, □, △, □, △, □
**Všechna auta:**
△, □, △, □, △, □, △, □
**Všechny bonusové levely:**
△, □, △, □, △, □, △, □
**Vyhrajte single player hru:**
△, □, △, □, △, □, △, □
**Přeskočení úrovně:**
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.
**Nekonečný čas a pokračování:**
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

### TRANSWORLD SURF

**Universální kód**
Při hře stiskněte R1, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, □
**Cheat mód**
Při hře stiskněte
R1, ↑, ↓, □, ←, →, □
**Ukazatel triku na maximu**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte R1, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑
**Perfektní rovnováha**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte R1, ↑, ↓, ←, →, →, ←
**Výběr úrovně ve všech režimech**
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte R1, ↓, →, ←, □, ↓, →, ←, □
**Splnění všech úkolů v dané lokaci**
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte R1, ↑, ←, □, ↑, ←, □
**Neviditelný surfař**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte R1, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑
**Neviditelné prkno**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte R1, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓
**Surfování na žralokovi**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte R1, ↑, ↓, ←, →, →, ↓
**Zelené prkno**
Při hře stiskněte R1, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←
**Rychlejší pádlování**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte R1, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru
**Snadné klouzání**
Při hře stiskněte
R1, ↑, ↓, ←, →, →, ←
**Změna pohledu**
Při hře stiskněte R1, →, ←, ↓, ↑, □, analogem natáčíte kameru

**Jiné barvy**
Při hře stiskněte
R1, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←
**Diskotéková světla**
Při hře stiskněte
R1, ↑, ↓, ←, →, ↓, →
**Vypnutí cheatů**
Při hře stiskněte 4x R1

### TRUE CRIME

Následující cheaty zadávejte na obrazovce s mapou (ne při hře)
**Všechna auta v garáži**
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗
**Snoop Dogg**
□, □, ↑, →, left, down, L3, R3, ⊗, ○, circle, triangle
**Všechny řidičské schopnosti**
←, →, ←, →, ⊗
**Všechny bojové schopnosti**
↑, ↓, ↑, ↓, ⊗
**Všechny střelecké dovednosti**
→, ←, →, ←, ⊗
**Větší auto**
↓, ↓, ↓, ⊗
**Zrychlení**
↑, ⊗, ⊗, ⊗
**Menší auto**
↑, ↑, ↑, ⊗

### TWISTED METAL: BLACK

Následující cheaty zadejte přímo ve hře (bez pauzování!). Nejprve je třeba podržet □ + □ + R2 + □, pak zadejte kódy.

**Nesmrtelnost** - ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑
**Nekonečně energie** - →, ←, ↓, ↑
**Mega Machine zbraně** - ⊗, ⊗, △
**Zabití jednou ranou** - ⊗, ⊗, ↑
**God mode** - ↑, ⊗, ←, ○

## U

### UNREAL TOURNAMENT

**Přeskočení úrovně**
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ○
**Výběr úrovně**
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓,↑, ←, ↑, →, ↓
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte
□, ○, ←, →, ○, □
**Doplnění munice**
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ○, ○, ○, →, ←
**Všechny postavy**
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ←, ○, ○, →, ←, ⊗
**Všechny zbraně**
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ○, →, □, →, ←
**Mód Fatboy Mutator**
V hlavním menu stiskněte
○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.
**Mód Stealth Mutator**
V hlavním menu stiskněte
□, □, ○, ○, □, □, ○, ○ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.
**Velké hlavy**
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

## V

### V-RALLY 3

**Létající auta**
Jako jméno napište 210741974 MARTY
**Malá auta**
Jako jméno napište 01041977 BIGJIM
**Rozflákaná auta**
Jako jméno napište 25121975 PILOU
**Rosolovitá auta**
Jako jméno napište 07121974 FERGUS
**Široká auta**
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV
**Protáhlá auta**
Jako jméno napište Gonzales SPEEDY
**Malá autíčka a pištivý komentář**
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

## W

### WACKY RACES

**Cheaty**
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter CheatCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.
**Všechny tratě:** chimpgiveaway
**Všechna auta:** monkeyspoilers
**Všechny hračky:** gadgetclearout
**Děti:** thosewackykids
**Obtížnost:** fastcarsagogo

### WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

**Všechny zbraně**
Při hře stiskněte □, R2, R2, □, □, R2, □, R2, R2, R2

### WAKEBOARDING UNLEASHED

**Univerzální kód**
V hlavním menu rychle namačkejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
**Všichni jezdci**
Patnáctkrát udělejte na pravém analogu kruh ve směru hodinových ručiček
**Všechny gapy**
V hlavním menu rychle namačkejte □, □, R2, R2, □, □, R2, R2, □, □, R2, R2, □, □, R2, R2
**Druhé a třetí prkno**
V hlavním menu rychle namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓
**Výběr úrovně**
V hlavním menu rychle namačkejte R2 4x, ○ 4x, △ 4x, □, ○, △

### WHIRL TOUR

**Všechny normální úrovně**
R2, R2, R2, □, →, ↓, △, ↑, ←, ○, □, ↓, ↑, □, □, ↓, ↓.
**Všechny bonusové úrovně**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R2, ○, △
**Všechny jezdecké úrovně**
R2, △, ○, R2, □, ○, □, △, □, ○, □, R2
**Všechny postavy a úrovně**
△, R2, ○, △, ↓, →, ↑, ←, □, □, →, →, ↓, ↑, □, ○, ←, R2, R2, ↓
**Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné**
○, ○, R2, ○, ○, △, ○, ○, □, □
**Zpřístupnění všeho**
←, →, □, □, ↓, ↑, →, ↓, ○, ○, △, →, □

### WILD WILD RACING

**Cheat mód**
V obrazovce voleb podržte R2 a stiskněte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

### WIPEOUT FUSION

**Odemčení všech závodů**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ○, ↑, ○.
**Neomezená munice**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ⊗.
**Nezničitelné štíty**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, R2, R2, R2.
**Lodě „retro"**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ○, ↑, R2, ⊗.
**Zvířecí lodě**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ○, ↑, ⊗.
**Rychlé lodě**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

### WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY
Monte Carlo L5020K
Portugalsko PHYBZP
Švédsko 745MJJ
Anglie YJFTRS

**Odemčení všeho**
Do obrazovky Secrets zadejte heslo opensesame

### WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Pištivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

## X

### X-MEN: NEXT DIMENSION

**Odemčení všeho**
V hlavním menu držte R1 a stiskněte →, →, ←, ←, ↓, ↑, ○

### X-SQUAD

**Hodnost Master of X-Squad**
V titulní obrazovce stiskněte ○, ○, ○, ○, △, □, □, □, □. Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

### X2: WOLVERINE'S REVENGE

**Výběr úrovně**
V hlavním menu stiskněte △, ○, △, □, △, ○, R1 + R2
**Všechny kostýmy**
V hlavním menu stiskněte △, ○, △, □ 3x, R1 + R2
**Všechny soubory Celebro a FMV sekvence**
V hlavním menu stiskněte △, ○, △, □ 3x, R1 + R2
**Všechny Strike**
V hlavním menu stiskněte △, ○, △, □, △, ○, R1, R2
**Cheatové menu**
V hlavním menu stiskněte △, △, ○, ○, □, □, ○, ○, R1 + R1 + R2 + R2. V zapauzované hře naleznete cheat menu.

## Z

### Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

**Plné zdraví a munice**
Zapauzujte hru a stiskněte
R1, R1, R2, R2, R1, R1, R2, R2, R1.
**Versus mód** V hlavní obrazovce stiskněte
○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

### ZONE OF THE ENDERS: THE 2ECOND RUNNER

**Odemknutí minihry Zoradius**
Najeďte do Extra misí, vstupte do režimu souboje s bosem a bojujte proti Vic Viperovi. Zapauzujte hru a stiskněte ↑, up, down, down, left, right, left, right, R1, R1
**Všechny power-upy v Gradiusu**
Při hraní Gradiusu hru zapauzujte a zadejte ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → R1 R1

# 100 Nejlepších PSone tipů

**Tak a je to tady! Stovka nejlepších PSone cheatů všech dob!**

### 1. 40 WINKS

Chcete-li oklamat počítač a získat všech 40 Winks, aniž byste si je museli tvrdě vydělat, pak až budete v domě, jednoduše stiskněte ←, ↓, →, →, →

### 2. ACE COMBAT 3

Už vás nebaví dívat se na stejný zpomalený záznam? Při jeho sledování stiskněte □, ○, ×, △, L1, R1 a můžete měnit úhel záběru kamery.

### 3. AKUJI THE HEARTLESS

Hru pauzněte a podržte L1 nebo L2, přičemž zároveň mačkejte →, →, ←, △, ×, ↑, ○, ←. Tak dosáhnete neporazitelnosti.

### 4. ALIEN RESURRECTION

V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, L2. Otevře se vám obrazovka nabízející výběr cheatů v Options menu. Nyní si můžete aktivovat takové věci jako Božský režim, Neomezená munice a mnoho dalších věcí.

### 5. ALIEN TRILOGY

Pokud skutečně chcete způsobit protivníkovi velkou škodu, potřebujete na to pořádný kvér, takže hru pauzněte a stiskněte △, ○, ○, □. Tak získáte brokovnici.

### 6. APE ESCAPE

Zachtělo se vám ozdobit si interiér vnitřnostmi několika opiček? Není problém, stačí pauznout hru a stisknout L2, ↓, L2, ↑, →, ↓, →, ←. Tak získáte výbušné kulky. Ty by vám měly pomoci.

### 7. ARMORED CORE

Chcete-li se podívat z jiného úhlu, stiskněte během hraní △ + □ + START a budete moci hru sledovat z perspektivy první osoby.

### 8. ARMY MEN: TEAM ASSAULT

Chcete-li se zmocnit tanku v jakémkoli okamžiku hry, podržte postranní tlačítka a stiskněte ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ○, □, ×, ×, ×.

### 9. BALDIES

Chcete-li v této holohlavé hře přeskakovat z levelu na level, stačí stisknout ↑, ↑, △, ↓, R2, L1 a hned se vydáte na cestu časem.

### 10. BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

Chcete-li získat přístup do bonusového levelu, na který byste jinak museli neuvěřitelně dlouho pracovat, napište jako heslo WRDRB a máte to.

### 11. BLACK DAWN

Tenhle vrtulníkový simulátor vám přijde příliš obtížný? Nevadí. Zkuste podržet ← + L2 a pak stiskněte SELECT. Tak získáte přístup ke všem levelům.

### 12. BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Pokud potřebujete uprostřed levelu krevní transfúzi a nemůžete najít poblíž žádnou nemocnici, stiskněte na mapě ↑, →, □, ○, ↑, ↓, →, ← a dostane se vám pomoci. Ať žije cheatový tatka!

### 13. BLOODY ROAR: HYPER BEAST

Tohle je takový úžasný legrační cheat, díky němuž je tahle bojovka mnohem zábavnější. Chcete-li, aby váš bojovník měl silnější paže, podržte L1 + L2, až si budete vybírat svou postavu, a máte to!

### 14. BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE

Chcete-li získat přístup do expertního režimu, aniž byste hru museli dokončovat, podržte na titulní obrazovce L1 + L2 + R1 + R2 a vyberte si možnost dle svých představ.

### 15. BREATH OF FIRE IV

Pokud potřebujete okamžitý reset, jednoduše během hry stiskněte START + SELECT + L1 + R1 + L2 + R2 a mělo by to být v pohodě.

### 16. BUST-A-MOVE 3

Toužíte-li po extra náročnosti, stiskněte v hlavním menu ○, ←, →, ○ a můžete vyzkoušet nějaké nové, dosud nevídané hádanky.

### 17. C-12: FINAL RESISTANCE

Pokud chcete zlikvidovat všechny vetřelce nadobro, jednoduše podržte L2 a stiskněte ↑, ←, →, ↓, △, □, ○, ×. Tak se zmocníte všech zbraní ve svém arzenálu.

### 18. CIRCUIT BREAKERS

Chcete-li totálně znemožnit všechny ostatní piloty, stiskněte L1, L2, L1, L1, L1, L2, L2, L2, ○, △, □, ○, △ a stanete se neporazitelným. Hurá do toho!

### 19. COLIN MCRAE RALLY

Chcete-li vyzkoušet něco nového, napište jako jméno **HOVERCRAFT** a budete si moci zařídit vznášedlovou verzi Colinova Subaru.

### 20. COLIN MCRAE RALLY 2.0

Máte-li dojem, že vaše rallye jsou málo sci-fi, napište v *CMR2.0* jako jméno **MOONLANDER** a rázem zjistíte, že vaše auto

bude poutat k zemi podstatně menší gravitační síla.

### 21. COLONY WARS: RED SUN

V jakémkoli Station Menu napište L2, L2, L2, L2, R1, R1, SELECT, SELECT, a získáte přístup k cheatovému menu. Když v něm napíšete **ROCKWROK,** zabráníte přehřívání svých zbraní.

### 22. COLONY WARS: VENGEANCE

Na obrazovce s heslem napište **TSUNAMI** a aktivujete možnost zabíjení na jediný zásah. Čas na masakr.

### 23. COMMAND & CONQUER

Jednou z hlavních nevýhod při hraní této hry je omezená viditelnost v terénu. Chcete-li si prohlédnout celou mapu, stiskněte START a pak v rychlém sledu ○, ○, ○, ↑, ○, □, R1, ○, ○, ○.

### 24. COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Vložte ○, ×, ○, △, □, △. Tím okamži-

tě svého nepřítele zasáhnete radioaktivním mrakem.

### 25. COOLBOARDERS 3

V turnajovém režimu vložte **OPEN_EM** a získáte přístup ke všem závodníkům a prknům.

### 26. COOLBOARDERS 4

Pokud vás nudí stále ty stejné sjezdovky, napište jako své jméno NEWHILL a dostanete k dispozici celý nový kopec, na němž si můžete hrát.

### 27. CRASH BANDICOOT

Na obrazovce s heslem stiskněte △, △, △, △, ⊗, □, △, △, △, △, □, ⊗, △, ○, △, △, △, ○, □, △, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗ a získáte přístup ke všem úžasným levelům téhle hry.

### 28. CRASH TEAM RACING

Být průhledný je vždycky výhoda, když se vás chystá sejmout nějaký pomatený idiot, takže hezky podržte L1 + R1 a v hlavním menu stiskněte ↓, ←, →, ↑, ↓, → .Tak veškeré pick-upy proměníte v neviditelnost.

### 29. CROC 2

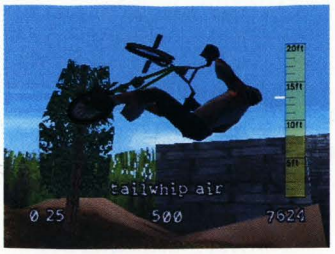
Chcete-li získat přístup k cheatovému menu, na titulní obrazovce podržte L1 a poté rychle stiskněte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○.

### 30. DANGER GIRL

Dívky jsou nebezpečné, ovšem nezničitelné dívky jsou ještě horší. Chcete-li se stát neporazitelnými, pauzněte hru, podržte R1 a stiskněte ⊗, ○, ⊗.

### 31. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Pokud toužíte po tom skutečně otevřít tento simulátor, stiskněte na obrazovce s výběrem stylu ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○ a k dispozici vám rázem budou úplně všechny styly.




### 32. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX

Možná nevypadá jako Lionel Richie, ale v téhle hře je skrytý závodník z osmdesátých let. Chcete-li si zahrát v jeho roli, stiskněte na obrazovce Rider Selection během ProQuestu ←, ↑, ↑, →, ↑, ↑, ←, →, ○

### 33. DELTA FORCE: URBAN WARFARE

Pokud vás příliš neláká představa, že byste museli každý cheatový kód vypisovat jednotlivě, pak vložte v hlavním menu SELECT, →, ↑, ↓, ○, ←, □, △, ○ a rozšíříte si obrazovku Code Menu.

### 34. DESCENT

Řekněme si to na rovinu, zbraně v téhle hře nejsou často víc než kamínky a namočené kuličky z papíru, takže stiskněte □, ○, ⊗, △, □, ⊗, △, □, ⊗, ○, ←, aby byly o něco účinnější.

### 35. DESTRUCTION DERBY

Tento cheat snad dnes musí znát už úplně každý, ale pro ty nedovzdělané: napište své jméno jako !DAMAGE! a stanete se nezranitelnými i vůči těm nejdrsnějším kolizím. Do toho.

### 36. DESTRUCTION DERBY 2

Chcete-li odemknout všechny tratě, vložte jako jméno MACSrPOO.

### 37. DESTRUCTION DERBY RAW

Chcete-li auto, jež se bude od těch ostatních trochu lišit a způsobí v jejich řadách náležitý chaos, napište své jméno jako HUMALL a záhy se ocitnete za volantem hummera. Ano, hummera!

### 38. DIE HARD TRILOGY

Chcete-li cheat, který vás královsky pobaví, stiskněte →, □, □, ↓ a pak se jen kochejte, jak pan McClane s sebou tahá dalších 100 kilo. Ano, stane se z něj totiž pěkný tlusťoch.

### 39. DRIVER

Pohon na zadní kolo má své výhody i nevýhody, ale jednou z obrovských výhod je možnost smyků. Proto jestliže chcete změnit náhod na zadní kola, stiskněte v cheatových možnostech R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 a můžete začít gumovat trať.

### 40. DUCATI WORLD

Potřebujete-li finanční injekci, jež vám umožní koupit si větší a silnější motorku, napište své jméno jako GREEDYGIT a automaticky dostanete milion papírů.

### 41. DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Zasáhnout nepřátele dvojnásobně ničivou zbraní nemůže být jiné než dobré, proto hezky pauzněte hru a stiskněte L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2. Tak dosáhnete přesně tohoto účinku. No tak, na co ještě čekáte!

### 42. EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Každý, kdo hraje hry, miluje klasický cheat, kdy hrajete v roli boha - v případě tohoto leteckého simulátoru stačí vybrat v hlavním menu Options a pak stisknout R1, L1, R2, L2, L1.

### 43. EXHUMED

*Exhumed* nabízí režim Clips-Off ve stylu *Quake*, což v zásadě znamená, že můžete létat. Stačí jen, když během hry stisknete ○, R1, R2, □, →, L1, L2, ←a rázem máte přístup k tomuto režimu. Stiskem ⊗ se pak dostanete blíž k oblakům.

### 44. FEAR EFFECT

Mít ve *Fear Effect* 999 kulek by bylo jako boží dar, ovšem vy na zásah z nebes čekat rozhodně nemusíte. Stačí v kreditech stisknout L1, △, ↓, ↑, ○, ○, △, □, ←, △ a přesně takové množství nábojů bude vaše.

### 45. FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

V tomto pokračování jděte opět do „Credits" v Options menu a stiskněte L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑, ↓ Tak zvýšíte rychlost palby.

### 46. FINAL DOOM

Tak tahle věc je naprosto nezbytná, chcete-li dokončit *Final Doom* v rekordním čase. Hru pauzněte a stiskněte △, △, R2, L2, R2, L2, R2, R1, ○. Tak se vám ukážou zmapované všechny předměty v levelu.

### 47. FLUID

Tak vy jste si mysleli, že pro program na vytváření hudby žádné cheaty nejsou? To se tedy mýlíte. Když nasvítíte na titulní obrazovce „Start" a stisknete ↓, ↑, →, ←, □, dostanete zlatého delfína.

### 48. GEX 3D: ENTER THE GECKO

Podržte L2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, →, △, ↓ - předtím na pauzovací obrazovce nasvítte „Exit" a dostanete neomezený přísun životů, díky čemuž pak můžete zlikvidovat tuhle ještěrku.

### 49. G-POLICE

Chcete-li získat všechny zbraně a neomezenou zásobu munice, se kterou byste mohli zaútočit na hnusné kriminálníky, stačí, když podržíte L2 + L1 + ◎ a poté stisknete ← po briefingu na obrazovce Weapons.

### 50. GRAND THEFT AUTO

Jako jméno hráče vložte v originální GTA SATANLIVES a dostanete k dispozici plných 99 životů.

### 51. GRAND THEFT AUTO 2

Co se týče *GTA2*, chcete-li shrábnout všechny zbraně, vložte své jméno jako NAVARONE, a je to.

### 52. GUNFIGHTER: THE LEGEND OF JESSE JAMES

Mít na výběr z cheatů je vždy hezké, a tak podržte levou analogovou páčku, dokud se ve hře neobjeví malý trojúhelníček, a poté stiskněte △, ⊗, □, ◎, ◎, □, □, △, ⊗. Tak dostanete k dispozici veškeré cheaty, které Jesse James nabízí.

### 53. HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

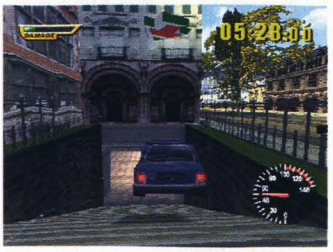
Pokud čtyřoký kouzelník dostal příliš ran od protivníka, podržte L1 a stiskněte □, ◎, □, ◎, ↑, ↓, ←, → v průběhu hry. Tak se mu postupně obnoví zdraví.

### 54. INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Pokud vás dostávají polygonová ňadra a trojúhelníkovité plavky, pak si nasviťte 100 m volným stylem a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎, ⊗. To uvidíte velikosti!

### 55. IRON SOLDIER 3

Další přehlížený simulátor robotů, na který jsme našli cheat. Chcete-li rychlejší průběh, stiskněte během hry SELECT a poté →, ↑, START, START, ↑.



### 56. THE ITALIAN JOB

Dokončit hru ještě neznamená v *The Italian Job* konec cesty. Chcete-li odemknout veškeré úkoly, stiskněte □, □, △, ◎, ◎, □, △, ◎.

### 57. KNOCKOUT KINGS 2001

Další cheat, který vám umožní zasáhnout soupeře dvojnásobně ničivou silou, ovšem tentokrát pro boxerský simulátor *Knockout Kings 2001*. Jediné, co pro to musíte udělat, je vložit v kariérním režimu své jméno jako DOUBLEDAMAGE.

### 58. LARGO WINCH: COMMANDO SAR

Chcete-li fantastický cheat, která vás učiní neviditelnými vůči nepříteli a dokonce ztlumí veškeré vaše pohyby, jděte do obrazovky hlavního menu a stiskněte SELECT, □, □, ◎, ◎, △, □, △, ◎. Tento krok vám rovněž umožní přístup do oblasti, ve které si můžete vybrat level.

### 59. LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Náš protagonista má k dispozici široké spektrum schopností. Chcete-li je všechny ovládnout, pauzněte hru a podržte R1 nebo L1 a stiskněte ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ◎, →, ←, ↓.

### 60. LMA MANAGER 2002

Chcete-li ze svého stále budovaného stadionu získat příjem rychleji, napište své jméno jako **BOB THE BUILDER** a stadion bude hotov dřív.

### 61. MAGIC CARPET

Chcete-li otevřít skrytý level pro tuhle hru, vložte v menu s možnostmi tento kód: △, △, ◎, □, △, ◎, △, □

### 62. MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Hrát v roli důchodce, který není schopen chodit bez berlí, natož aby jezdil na kole - to je hodně velká zábava, zejména pokud dotyčnou hrou je *Mat Hoffman*. No, pauzněte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, □, ⊗, ⊗, ↓, ◎.

### 63. MDK

Tak tady bychom měli něco trochu speciálního. Chcete-li naváděné střely, pauzněte hru a stiskněte L1, ↑, □. Poté pauzu zrušte a okamžitě ji pauzněte znovu. Potom stiskněte □, L1, L1, →.

### 64. MECHWARRIOR 2

V hlavním menu si vyberte možnost „Heslo" a vložte následující kód: **#AXO/A4YYA** (nemusíte už držet plyn), tak budete moci ovládat jízdu.

### 65. MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Namísto hesla vložte slovo **RICOCHET** a jakákoli vystřelená kulka se bude odrážet od všeho, s čím se dostane do kontaktu. Rychle, přikrčte se!

### 66. MEDIEVIL 2

Otevřít cheatové menu v *Medievil 2* by snad ani nemohlo být snazší. Pauzněte hru a podržte R2. Poté stiskněte △, ◎, △, ◎, ◎, △, ←, ◎, ↑, ↓, →, ◎, ←, ←, △, →, ◎, ←, ←.

### 67. MICRO MACHINES V3

V *MMV3* nemusí konkurence nutně být konkurencí. V průběhu závodu stiskněte □, ↑, ↓, ↓, □, ◎, ◎, △, ⊗. Pak začněte závodit znovu, ovšem jakmile se ocitnete v problémech, stiskněte ⊗ + △ + ◎ + □ a všichni ostatní závodníci vyletí do vzduchu.

### 68. MONSTERS, INC.

Podržíte-li R1 + L1 a stisknete ◎, ◎, ◎, □, □, ⊗, △ během hraní, maximálně zvýšíte své děsivé schopnosti a vystrašíte i toho největšího drsňáka mezi dětmi.

### 69. MUPPET RACEMANIA

Pokud vás učiní šťastným otevřít všechny tratě, postavy a auta v téhle hře, pak na titulní obrazovce stiskněte △, ◎, △, □, △, ⊗, △, △, ⊗, ◎ . Víte kde... píše se tam „Press Start".

### 70. NBA SHOW TIME

Když vložíte toto jméno a číslo, jeden z vašich hráčů se stane Frankensteinem nebo něčím podobným: FRANK - 1931.

### 71. ODDWORLD: ABE'S EXODUS

Neporazitelnost je zatraceně účinný cheat, takže pokud chcete, aby váš Abe disponoval podobnou mocí jako bůh, podržte během hry R1 a stiskněte ◎, △, □, ⊗, ↓, ↓, ↓, ◎, △, □, ⊗.

### 72. ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Tenhle cheat je legrační i účinný. Během hry podržte R1 a stiskněte ↑, ←, →, □, ◎, ⊗. Abe začne okamžitě prdět zelené miny namísto smrdutých plynů.

### 73. PANDEMONIUM

Pokud vložíte heslo **CORONARY,** než se zmocníte ovládání tohoto nadupaného tvora, pak dostanete do vínku sedm srdcí. Šílenost.

### 74. QUAKE II

Chcete-li projít *Quake II* s minimálními problémy, jež by vám způsobila monstra,

jednoduše si hru pauzněte a stiskněte L2, L2, R1, R2, R1, L2. Tak se stanete neporazitelnými.

### 75. R-TYPES

Toužíte-li po šanci zlikvidovat na obrazovce skutečně všechno, ale přitom zjišťujete, že občas jedete příliš rychle, můžete si loď zpomalit podržením L2 a stisknutím →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, ⊗.

### 76. ROLLCAGE

Vložte následující heslo a otevřete expertní okruhy, extra auto, všechny režimy deathmatch a zrcadlové okruhy: **HHMPNEED.**

### 77. ROLLCAGE STAGE II

Jako heslo vložte IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PATRIOT a odemknete fantastickou extra hru Rubble Soccer.

### 78. SHEEP, DOG 'N' WOLF

Pokud chcete proletět levely téhle hry od Warner Bros, stiskněte v průběhu hry ↑, R2, △, R2, △, ○, ↑ a automaticky budete přeneseni do následujícího stádia.

### 79. SPIDER-MAN

Na obrazovce Spidey Cheats Screen vložte EEL NATS a rázem budete mít k dispozici všechna skrytá tajemství ve hře. Mimochodem EEL NATS je jméno tvůrce této hry psané obráceně.

### 80. SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Pokud si chcete vyzkoušet i další legendární Supermanovy kostýmy, které se objevily v komiksu, v cheatovém menu napište WASHMCHN a vyberte si vytoužený oděv.

### 81. SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Jakmile hru pauznete, stiskněte za sebou následující tlačítka ○, ○, ○, ○, R2. Tak získáte přístup ke všem Spyrovým schopnostem.

### 82. SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON

Pokud chcete ve třetím díle hry hrát jako dvojrozměrný dráček, v pauzovém menu stiskněte následující klávesy: ←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, R2, ○.

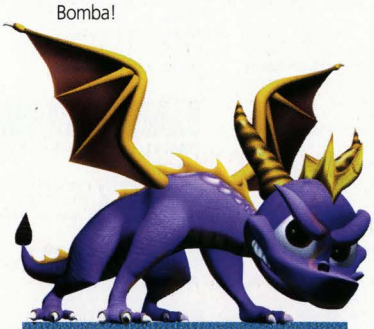
### 83. STAR TREK: INVASION

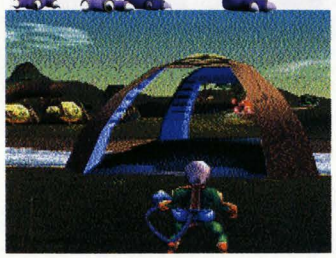
Na displeji Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↖ a potom všechna postranní tlačítka zároveň, jinak vám cheat nebude fungovat. Pokud to provedete správně, odemkne se vám úplně všechno!

### 84. STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Chcete-li hrát v roli jedné ze skrytých postav, musíte si nasvítit Practice v možnosti Mode Select a stisknout SELECT, ↑, →, ↓, →, SELECT. Nyní dostanete čtyři úplně nové bojovníky, z nichž můžete vybírat.

Bomba!





### 85. SYNDICATE WARS

Mít k dispozici všechny dostupné zbraně by byla výhoda, ne? No, tak stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ⊗, ○ a dostanete je.

### 86. SYPHON FILTER 2

Pokud jste dokončili tuhle skvělou střílečku ve třetí osobě a toužíte po dalších úkolech, pak nasviťte Weaponry a podržte najednou SELECT + R2 + ○+ △ + L2. Tak se dostanete do režimu Super Agent Mode.

### 87. TEKKEN

Chcete-li otevřít *Galagu* pro dva hráče, podržte na druhém ovladači ↑ + L1 + △ + ⊗, zatímco se hra natahuje.

### 88. TEKKEN 2

Až si budete v arkádovém režimu vybírat svou postavu, stiskněte a podržte SELECT a pak stiskněte ⊗.

### 89. TERRACON

Tohle je hodně ulítlý malinkatý cheat, který v jiné hře nenajdete. Podržte L2 a stiskněte R2, ↑, R2, ↓, tak vstoupíte do opileckého režimu (Drunk Mode) a pak se můžete jen nezřízeně chechtat.

### 90. THEME PARK WORLD

Další cheat, který odemkne všechno, ale tentokrát v případě hry, kde to fakt bude fungovat. Až budete v parku, vložte následující kód: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, →, →, →, →, →, →, →, →.

### 91. TOCA TOURING CARS

TOCA možná není *The Fast and The Furious,* ale pokud zadáte své jméno jako GLYCERINE, můžete si dát trošku Hollywood. Pak stačí stisknout L1 a budete moci použít funkci nitro, jak ji znáte z filmů.

### 92. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Podívejte se směrem na sever a pak na obrazovce s inventářem nasviťte lékárničku. Poté stiskněte a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ a pak △. Pokud to uděláte správně, Lara bude moci použít každý předmět v krabici.

### 93. TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Chcete-li v téhle nejlepší hře celé řady zvládnout všechna náročná komba, podržte L1 a stiskněte ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, R2, △, ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, R2, △. Tohle je vaše lekce kosmických zákonů.

### 94. TOY STORY 2

Na obrazovce s možnostmi tohoto mistrovského díla stiskněte →, ←, ○, △, △ a můžete vybírat libovolný level.

### 95. TOY STORY RACE

Abyste dostali vše, po čem jste kdy zatoužili, stiskněte na titulní obrazovce ○, △, ○, R2, ⊗, ○, ⊗, △, △, ⊗, R2, ○ a potom R2 na jakémkoli úkolu.

### 96. TWISTED METAL 2

Napalmové řízené střely jsou noční můrou všech pilotů na dráze, tak podržte L2 a stiskněte ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →. Uvidíte, že to všechno půjde jak po másle.

### 97. V-RALLY 2

Zvolte si ikonku Game Progression a stiskněte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗, SELECT. Tak můžete odemknout vše, co si přejete jedním klepnutím na klávesu ⊗.

### 98. WCW MAYHEM

Chcete-li otevřít rasu bionicky vytvořených zápasníků, vložte jako heslo v Pay Per View MKSPRCWS.

### 99. WIP3OUT

Věřte tomu nebo ne, ale v téhle závodní hře je víc lodí, než můžete pilotovat. Vložte své jméno jako AVINIT a můžete si prohlédnout galerii nových lodí.

### 100. X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Stiskněte SELECT, ↓, R2, L1, R1 a L2 v hlavním menu pro odemknutí všech tajných postav (Spider-Man, Prof Xavier, Juggernaut a Psylocke), kostýmů, filmů i obrázků v Cerebro režimu

# PS1 / CHEATSTATION

**Výběr nejžádanějších cheatů pro PS1! Kompletní databázi najdete v předchozích číslech.**

## 0 - 9

### 40 WINKS

**Všechny klíče od snů**
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
**Všechna mrknutí**
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
**Maximum ozubených kol**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
**Doplnění života**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
**Doplnění měsíčků**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, R2, ←.
**Doplnění Zzz**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
**Velké hlavy**
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

## A

### ABE'S EXODUS

**Postup do další části**
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ✕, ✕, □, □.
**Prohlédnutí FMV sekvencí**
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
**Výběr úrovně**
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
**Nesmrtelnost**
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ✕.

### ABE'S ODDYSEE

**Výběr úrovně**
V první obrazovce „OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
**Prohlédnutí FMV sekvencí**
V první obrazovce „OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, →, □
**Zelené vzdušné miny**
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ✕. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
**Rozřešení hlasových hádanek**
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

### ALIEN RESSURECTION

**Cheat mód**
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
**Research mód**
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, R1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

### ALIEN TRILOGY

**Volba úrovně**
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu „Accept" a „Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
**Všechny cheaty**
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
**Silnější brokovnice**
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

## C

### C&C: RETALIATION

**Cheatový režim**
Klikněte na menu týmů tlačítkem Cancel (obvykle ○) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel.
**Nepřemožitelnost**
□ ✕ ○ ✕ △ △
**Celá mapa**
△△✕ ○ △ □
**Parabomba**
✕ ✕ ✕ ○ △ □
**Časový posun**
□ ○ △ ✕ ○ ○
**Peníze pro lidi**
□ ✕ □ ✕ □ ○
**Peníze**
✕ ✕ □ ○ ○ ○
Okamžité vítězství
Okamžitá porážka
**Jaderný útok**
Pojmenovávání civilistů
□ □ ○ ○ △ △
**Mravenčí mise**
Dokončete jednou hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčím" misím.

### C-12

Následující cheaty zadávejte při pauze a držení L2
**Všechny zbraně**
↑, ←, →, ↓, △, □, ○, ✕
**Štíty**
↑, ←, →, △, □, ○
**Neomezená munice**
↓, ←, →, ✕, □, ○
**Nesmrtelnost**
↑, ←, ↓, →, △, □, ✕, ○
**Neviditelnost**
✕, ✕, □, □, △, △, ○, ○, ✕, ✕
**Druhý útok zbraně**
↑, ↓, ←, →, △, ✕, □, ○

### COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Noc- NIGHTRIDER
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

### COLIN MCRAE RALLY 2.0

**Všechny tratě**
Zadejte „HELLOCLEVELAND" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Všechna auta**
Zadejte „ONECAREFULOWNER" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Lancer Road**
Zadejte „OFFROAD" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte „JIMMYSCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Ford Puma**
Zadejte „COOLESTCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Mini Cooper**
Zadejte „JOBINITALY" v obrazovce „Create New Driver Profile"
**Střílení fireballů**
Zadejte „GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
**Kola ala Monster Truck**
Zadejte „EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
**Nízká gravitace**
Zadejte „MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
**Agresivní soupeři**
Zadejte „NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
**Turbo mód**
Zadejte „ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
**Rychlejší hra**
Zadejte „PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single.
**Zrcadlové tratě**
Zadejte „RORRIMSKCART" v obrazovce cheatů
**Kočičí silueta**
Zadejte „HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

## D

### DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.

**Všechna kola**
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
**Všechny styly a úrovně**
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

**EXTRA TIP**
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíce navíc.

### DELTA FORCE: URBAN WARFARE

**Cheat mód**
V hlavním menu stiskněte SELECT, →, ↑, ↓, ○, ←, □, △, ○.

### DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce „Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Mini autíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

### DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

**Výběr úrovně**
V obrazovce cheatů stiskněte ○, ✕, □, □, ✕, □, ○.
**Nesmrtelnost**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, □, ○, ○, □, L1, L2.
**Všechny zbraně**
V obrazovce cheatů stiskněte R2, ✕, L1, □, R1, ○, L2.
**Neomezená munice**
V obrazovce cheatů stiskněte L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.
**Dvojnásobný damage**
V obrazovce cheatů stiskněte □, □, □, ○, ○, ○, ✕.
**Dočasná nesmrtelnost**
V obrazovce cheatů stiskněte L1 6x, R2.
**Neviditelnost**
V obrazovce cheatů stiskněte □, ✕, ○, □, ✕, ○, □.
**Plné ego**
V obrazovce cheatů stiskněte R1, R1, ○, ○, L1, L1, R2.
**Doplnění pancíře**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L1, R1, R1, ✕, ✕, ○, ○.
**Pohled první osoby**
V obrazovce cheatů stiskněte L2, R1, L1, R2, ○, ✕, □.
**Duke s velkou hlavou**
V obrazovce cheatů stiskněte □, □, ✕, ○, ○, ✕, □.
**Duke s malou hlavou**
V obrazovce cheatů stiskněte □, ✕, ○, ○, ✕, □, □.
**Nepřátelé s velkými hlavami**
V obrazovce cheatů stiskněte ✕, ✕, R1, ✕, L1, ✕.
**Nepřátelé s malými hlavami**
V obrazovce cheatů stiskněte ✕, L1, ✕, R1, ✕, ✕.
**Wacky FMV sekvence**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R1, R2, ○, ○, □, □
**Outtake FMV sekvence**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R1, R2, □, □, ○, ○
**Závěrečná FMV sekvence**
V obrazovce cheatů stiskněte ○, R2, L1, □, L2, ✕, R2.
**Odemknutí všech cheatů**
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ○ 4x, ✕ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

## E

### EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

**Výběr úrovně**
V obrazovce voleb namačkejte R1, L1, R2, L2, START.
**Nesmrtelnost**
V obrazovce voleb namačkejte R1, L1, R2, L2, L1.
**Neomezená munice**
V obrazovce voleb namačkejte R1, L1, R2, L2, R1.

## F

### FEAR EFFECT 2:RETRO HELIX

**Galerie**
1. CD - v hlavním menu stiskněte ←, →, ↑, ↓, ↓, ○.
V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, R1, R1, R1, □
3. CD - L1, R2, L1, R2, L1, □
4. CD - ○, ○, □, L2, □

**Cheat mód**
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte . Nyní můžete zadat následující cheaty:

| | |
|---|---|
| Všechny zbraně | 11692 |
| Neomezená munice | 61166 |
| Velké hlavy | 10397 |

## G

### GEX 3D: ENTER THE GECKO

**Nekonečný život**
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte:
↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
**Blouznící Gex**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓
**Nesmrtelnost**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←
**Výběr úrovně**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, ←, →, ←, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
**Časomíra**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, △, →, ←, △, ✕.
**Gexův komentář**
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←,

### GEX 3: DEEP COVER GECKO

**Ladicí mód**
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↑, ○, →, ↑, ←, → ↓.
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, △, → ↓.
**Gexův komentář**
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, →, ←, ○, ↑, → ↓.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

## H

### HARRY POTTER AND THE PHILISOPHER'S STONE

**Odemknutí Quidditch league**
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,←,→,←,→,←,→,○. Začněte novou hru a uložte si hru.
**Všechny karty s legendárními kouzelníky**
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,□,○,□, ↓,←,○,□. Nevkládejte paměťovou kartu do konzole dřív, než si prohlédnete všechny karty. Cheat by nebyl funkční.
**Vylepšení kouzelné hůlky**
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ↑,←, ↓,→,○,○,□,□. Počkejte, než budete moci kouzlit, a teprve pak vložte kartu do přístroje a hru si uložte.

## L

### LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
**Doplnění zdraví**
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.
**Zvýšení úrovně zdraví**
→, ✕, ←, △, ↑, ↓.
**Zvýšení úrovně zdraví**
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.
**Ublížení Razielovi**
←, ○, ↑, ↑, ↓.
**Doplnění magie a „Glyphu"**
→, →, ←, △, →, ↓.
**Zvýšení „Glyphu" na maximální úroveň**
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
**Zapnutí „procházení skrze bariéry" schopnosti**
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
**Zapnutí „Soul Reaver" schopnosti**
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
**Zapnutí „Wall Crawling" schopnosti**
△, ↓, L2, →, ↑, ↓.
**Zapnutí „Force" schopnosti**
←, →, ○, ←, →, ←.
**Zapnutí „plavací" dovednosti**
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
**Zapnutí „Constrict" dovednosti**
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.
**Ohnivý Reaver**
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.
**Další varianta ohnivého Reavera**
△, →, ↓, ○, ↑.
**Ariel Reaver (pouze grafický efekt)**
✕, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
**Kain Reaver (pouze grafický**
✕, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.
**Všechny schopnosti**
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

## M

### MEDAL OF HONOR

Jděte do „Options" obrazovky z „War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty. Cheaty jsou funkční po dohrání hry a v multiplayeru.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE

Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

### MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou.
ENTREZVOUS, PORTECLEFS - Zadat postupně, zpřístupnění misí.
DWIECRANS, MOHUEQUIPE, MOHDESSINS - Galerie

### MEDIEVIL

**Cheat mód**
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte ↓, ↑, ○, △, △, ○, ↓, ↑, ○, △.
**Rozšířený cheat mód**
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

### MEDIEVIL 2

**Cheat mód**
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←

### MONSTERS, INC.

**99 životů**
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, △, ○, ×, △
**Full health**
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, □, △, ×, △
**Maximální strašenlivost**
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○,

### MOTO RACER WORLD TOUR

**Zpřístupnění všeho**
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, ○, ↑, ↑, ←
**Zpomalení hry**
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ↑, →, △, □, R2

## N

### NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

**Aktivace cheat módu**
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, ○, □ a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.
**Moderní éra**
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM
**Zlatá éra**
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG

## S

### SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
„Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

### SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

**Zpřístupnění všeho**
Jako heslo zadejte AUNTMAY.
**Ladicí mód**
Jako heslo zadejte DRILHERE.
**Výběr úrovně**
Jako heslo zadejte NONJYMNT.
**Nekonečné životy**
Jako heslo zadejte SUPERGOD.
**Všechny obleky**
Jako heslo zadejte WASHMCHN nebo SPDRHIST.
**Všechny galerie**
Jako heslo zadejte DRKROOM.
**Všechny tréninkové režimy**
Jako heslo zadejte CEREBRA.
**Velké hlavy**
Jako heslo zadejte ALIEN.
**Velké nohy**
Jako heslo zadejte STACEYD.
**Mód What if?**
Jako heslo zadejte VVISIONS.
**Nejvyšší skóre programátorů**
Jako heslo zadejte VVHISCRS.

### SPYRO THE DRAGON

**Kódy se zadávají v inventáři**
**Nekonečné životy**
□(6), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
**Volba úrovně**
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

### SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

**Demo Crash Team Racing**
V úvodní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte Square.
**Nalezení drahokamu**
Podržte L1 + R2 + L1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Všechny dovednosti ○(4x), □.
Velká hlava ↑(4), L1(4), ○.
Placatý mód ←, →, ←, →, □, □, □, □, □.
Červený Spyro ↑, →, ↓, ←, ↑, □, □, □, □, □, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro ↑, →, ↓, ←, ↑, □, □, □, □, □, ↑, ←, ↓, →, ↑, ×.
Růžový Spyro ↑, →, ↓, ←, ↑, □, □, □, □, □, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro ↑, →, ↓, ←, ↑, □, □, □, □, □, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro ↑, →, ↓, ←, ↑, □, □, □, □, □, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro ↑, →, ↓, ←, ↑, □, □, □, □, □, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky □, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

### SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

**2D Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L1, L1, L1, L1, □, ○.
**Velké hlavy**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, L1, ↑, L1, ↑, L1, ○, ○,
**Závěrečné titulky**
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○, □, ○
**Černý Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.
**Modrý Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ×.
**Zelený Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, .
**Růžový Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.
**Červený Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.
**Žlutý Spyro**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.
**99 životů**
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, L1, R2, ↑, ↑, ↑, ↑, ○
**Doplnění energie**
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, L1, ○, R2, ○
**Jednoduchá obtížnost**
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, ×
**Těžká obtížnost**
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, □
**Demo Crashe Bashe**
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + R2 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

### SYPHON FILTER

**Výběr mise**
Přerušte hru, vstupte do „Options", označte „Mission" a současně stiskněte L1 + R2 + L1 + R2 + □+ ○+ ×.
**Všechny zbraně s neomezenou municí**
Přerušte hru, označte „Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L1 + R2 + R2 + ○ + ×.
**Super obtížnost**
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + R2 + R1 + □ + ○ + ×.
**Slabí nepřátelé**
Přerušte hru, označte „Map" a podržte → + L1 + L1 + R2 + ○ + ×.

### SYPHON FILTER 2

**Těžký mód**
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň ↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ×.

**Výběr úrovně**
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + R2 + R2 + ○ + □ + ×. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku „Cheats".

**Smrt jednou ranou**
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka SELECT + R2 + ○ + □ + ×.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

**Prohlížení FMV sekvencí**
Zapauzujte hru, označte volbu BRIEFING a současně stiskněte ← + L1 + R1 + ○ + ×. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

## T

### THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, R2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, R2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, R2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ○, R2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, R2, ○, L1.
Černobílé obrázky- ↑, L1, R2, L1, R2.

### THIS IS FOOTBALL 2

**Hráči bez dresů**
V hlavním menu stiskněte R2, R2, L1, L1, □
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, L1, L1
Malí (rychlí) hráči
V hlavním menu stiskněte R2, R2, R2, ○, ○

### TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

### TOCA 2

Všechna auta
Jako svoje jméno napište MECHANIC
Všechny tratě
Jako svoje jméno napište BIGLEY
Bonusové tratě
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Mód Micro Machines
Jako svoje jméno napište MINICARS
Menší výdrž vozidel
Jako svoje jméno napište DUBBED
Kolize jako v pinballu
Jako svoje jméno napište BCASTLE
Dlouhé tratě
Jako svoje jméno napište LONGLONG
Vypnutí diskvalifikace
Jako svoje jméno napište PUNCHY
Speciální volby v Challenge módu
Jako svoje jméno napište BANGBANG
Turbo mód
Jako svoje jméno napište FASTBOY
Tratě s většími kopci
Jako svoje jméno napište ELASTIC
Okruh Oulton Park
Jako svoje jméno napište DINKYBIT
Ford Mondeo
Jako svoje jméno napište CMFORD
Nízká gravitace
Jako svoje jméno napište LUNAR
Rozmazané pozadí
Jako svoje jméno napište TRIPPY
Neviditelná auta
Jako svoje jméno napište JUSTFEET
Bonusová trať
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Vypolstrované bariéry
Jako svoje jméno napište PADDED
Zpřístupnění všech obtížností
Jako svoje jméno napište CMDIFF

### TOCA WORLD TOURING CARS

**Všechna auta**
Jako kód zadejte „Fleeting"
**Všechny tratě**
Jako kód zadejte „Magic23"
**Větší síla**
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
**Tlačítko turbo**
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
**Nezničitelné auto**
Jako kód zadejte „MADCAB".
**Chromovaná auta**
Jako kód zadejte „T2".
**Nízká gravitace**
Jako kód zadejte „EUROPA".
**Zrcadlové tratě**
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
**Obrácené tratě**
Jako kód zadejte „REARFEAR".
**Rozmazané vidění**
Jako kód zadejte „ETHANOL".
**Dvojitá váha**
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
**Explodující obrubníky**
Jako kód zadejte „KERBCRAWL".

### TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení L1
**Všechny arény**
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
**Statistiky na 13**
×, □, □, △, ↑, ↓.
**Velké hlavy**
□, ○, ↑, ←, ←.
**Neomezeně speciálních bodů**
×, △, ○, ↓, ↑, →.

### TONY HAWK'S PRO SKATER 2

**Skejťáci týmu Neversoft**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
**Cheat mód**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, ×, ×, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ×, △, ○, ×, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".

**Plný pruh Special**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, 2x ○, ↑, ←, △, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
**Statistiky na maximu**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ×, △, ○, □, △, ↑, ↓.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.

**Zrychlená hra**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
**Krev**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
**Velké hlavy**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
**Tlusťoši**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, ←, 4x ×, ←, 4x ×, ←
**Hubeňouři**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, □, 4x ×, □, 4x ×, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.

### TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**Vždy přístupné speciály**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, →, ↑, □, △, →, ↑, □, △
**Turbo**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↑, □, △
**Body navíc**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, →, □, ○, →, □, ○, →
**Hubeňouři**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, 4x □, 4x ×, 4x □, 4x ×, □
**Tlusťoši**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ×, 4x ←, 4x ×, 4x ←, 4x ×, 4x ←
**Velké hlavy**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ○, ↓

### TONY HAWK'S PRO SKATER 4

**Všechny úrovně**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ×, ×, □, ↓, △, ○.
**Dokončení celé hry**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte △, →, △, △, ○, ↑, ↓, ←, →, △, △

## V

### V-RALLY

**Aktivace cheatů**
Na obrazovce s logem Infogrames (duhový pásovec) rychle stiskněte ↑, ↓, △, ○, ↑, ↓, △ +○.
Při správném zadání se vypíše „Lock Off"
**Všechny cheaty**
Aktivujte cheaty a stiskněte ← + L1 + R2 + R1 + R2

### V-RALLY 2

**Zpřístupnění všeho**
V menu OPTIONS vstupte do „Game Progression" a namačkejte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ×, ×, + SELECT.
Nyní si × zaktivujte políčka.

## W

### WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

**Všechny zbraně a bonusy**
V hlavním menu stiskněte ←, →, L1, R1, ○, □, R2, R2
**Všechny mise**
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ←, →, ×, △, ○, □
**Všechny lokace v Patrol módu**
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, R2, L1, ×, △, R2, L1

### WRC ARCADE

**Všechny tratě**
Držte R2 a zadejte □, □, △, △, ×, ×, ○, ○
**Dokončení arkády**
Držte L1 a zadejte □, △, ×, ○, ↓, ×, △, □
**Obrácené tratě**
Držte R2 a zadejte △, □, △, ×, ○, ×, ○

## X

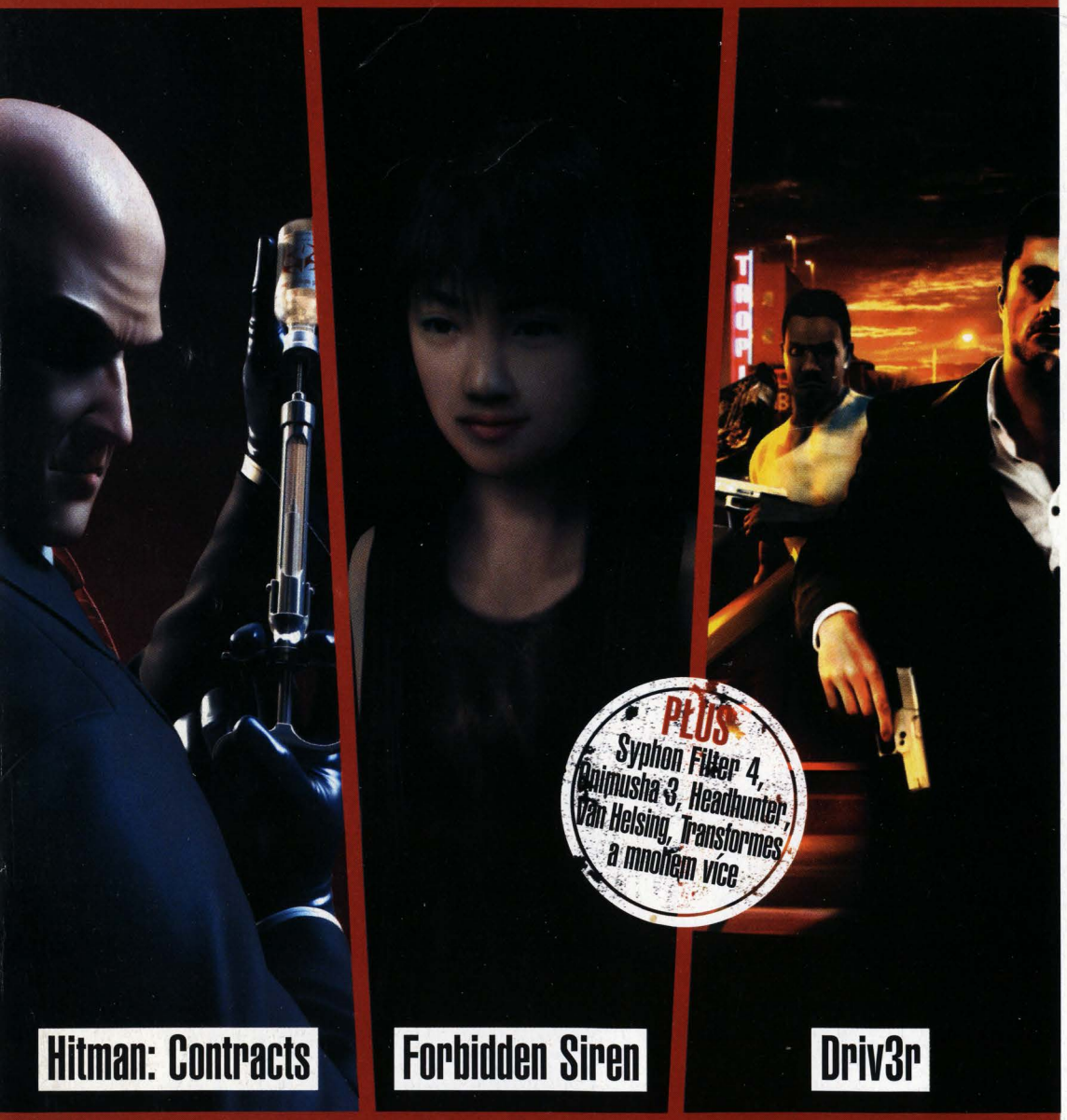
### X-MEN: MUTANT ACADEMY

**Odemknutí všeho**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, R2, L1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

### X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

**Cheatový mód**
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT, ↓, R2, L1, L1, R2. Zpřístupní se vám všechny módy, postavy a FMV sekvence.

# V příštím čísle




# TipStation

## 14. ČÍSLO V PRODEJI V ÚTERÝ 15. ČERVNA

Návody na všechny nové hry, stovky tipů a kompletní databáze všech cheatů!


# TipStation

**Vydavatel a redakce:**
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 637 fax: 283 871 641

**Výkonný ředitel:**
Jan Svátek

**Šéfredaktor:**
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

**Na tomto čísle spolupracovali:**
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Kiriloviczová

**Jazyková úprava:**
Alena Kiriloviczová

**Grafická úprava a sazba:**
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

**Inzerce:**
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

**Distribuce:**
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

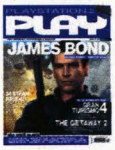
**Předplatné v ČR:**
SEND Předplatné, P.O. BOX 141, Praha 4, 142 00
e-mail: *ludek@send.cz*, tel.: 267 211 301-3

**Předplatné v SR:**
Magnet-Press Slovakia s.r.o., Teslova 12, P.O. BOX 169, Bratislava
e-mail: *magnet@press.sk*, tel.: 0244 454 559
Mediaprint-Kapa Presegrosso a.s., P.O. BOX 183, Bratislava
e-mail: *predplatne@abompkala.sk*, tel.: 0244 458 821

**Prodejní cena:**
195 Kč, 321 Sk

**Registrace:**
ISSN: 1213 - 5607

**Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:**



# T3 TECHNOLOGIE TŘETÍHO TISÍCILETÍ

## Sexy časopis o moderní technice a špičkových hračkách

SOUTĚŽ: VYHRAJTE PRODUKTY PHILIPS/NIKE

**DRAGSTERS**
První díl seriálu: motocykly od nás i ze zahraničí.

**PROFI FOTBÁLEK**
Není to jen hospodská zábava, je to profesionální sport.

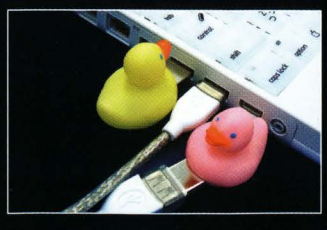
**BANKOVNÍ KARTY**
Letos slaví 90. výročí - podívejte se s námi na jejich historii.

**PĚTIMEGÁČE**
Skupinový test pěti nejlepších pětimegových digitálů.

## CO SKVĚLÉHO NAJDETE V 55. ČÍSLE

**CITROEN C5**
Francouzské autíčko.

**ACER FERRARI**
Hvězda mezi notebooky.



**SOLID ALLIANCE IDUCK**
Japonci se zbláznili.

**PLUS! Jak...**

- JAK ZÁLOHOVAT ADRESÁŘ MOBILNÍHO TELEFONU
- JAK POUŽÍVAT CANON EOS 300D

**V PRODEJI OD 5. BŘEZNA**

# VÍCE RECENZÍ, VÍCE TIPŮ A VÍCE STRAN ZA FANTASTICKOU CENU.

## Nový časopis o PlayStation 2 právě v prodeji!

PLAY

# UŽ HO ČTOU VŠICHNI. A CO VY?